AZ ÉVTIZED IKONJAI – A XXI. SZÁZAD LEGJOBB JÁTÉKHŐSEI

576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

60.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI
AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES
JÁTÉKKAL



AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

2009. december
799,-

/O TESZT PC//PS3//X360//WII
AVATAR
JAMES CAMERON FORMABONTÓ SCI-FI EPOSZA JÁTÉKFORMÁBAN IS HÓDÍTÓ ÚTRA INDUL!

/O TESZT PS3//X360
BAYONETTA
MINDEN IDŐK EGYIK LEGKAOTIKUSABB ÉS EGYBEN LEGJOBB AKCIÓJÁTÉKA; BOSZORKÁNYOSAN TÖKÉLETES!

/O TESZT PC//PS3//X360
THE SABOTEUR
A FRANCIA ELLENÁLLÓK ÉLETE NEM KÖNNYŰ, ÁM ANNÁL ÉLVEZETESEBB ÉS KALANDOSABB

/O NEW SUPER MARIO BROS
TESZTÜNKBŐL KIDERÜL, HOGY MARIO MÉG MINDIG A RÉGI: CSÚCSFORMÁBAN VAN!

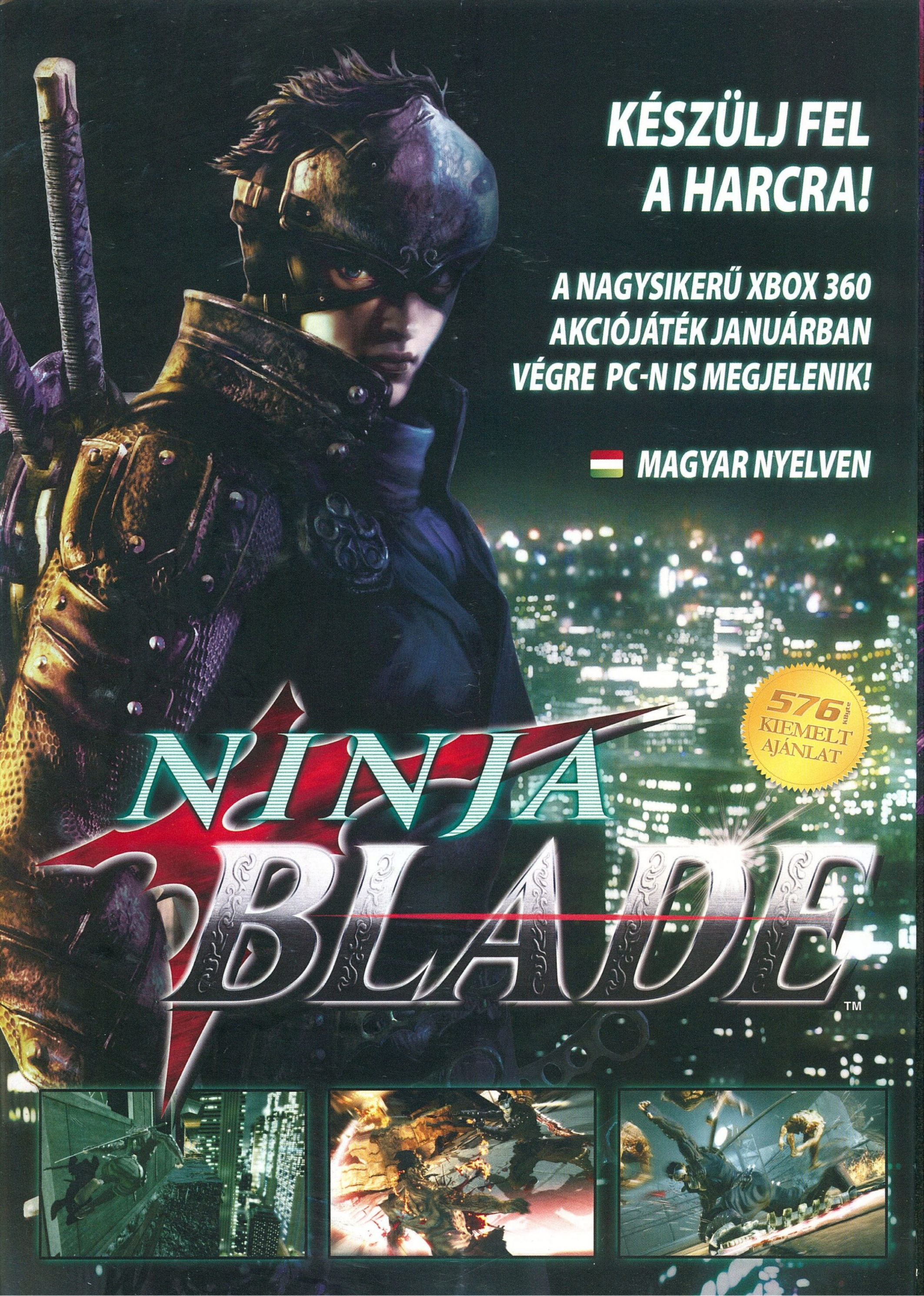
TESZTEK
TROPICO 3 // LEGO INDIANA JONES 2 // SAW // JAK AND DAXTER // WII FIT PLUS // PRO EVO 2010 // ASSASSIN'S CREED BLOODLINES // MARIO AND SONIC 2 // FORCE UNLEASHED SITH EDITION // LEGO ROCK BAND DS










KÉSZÜLJ FEL
A HARCRA!
A NAGYSIKERŰ XBOX 360
AKCIÓJÁTÉK JANUÁRBAN
VÉGRE PC-N IS MEGJELENIK!
MAGYAR NYELVEN
576 KByte
KIEMELT
AJÁNLAT
NINJA
BLADE™

Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hirker Rt, NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes

ISSN: 2060-3126





SZIASZTOK!

A novemberünk érdekesen telt: az első két héten szinte semmi tesztelendő nem érkezett – a Modern Warfare 2 és az Assassin's Creed 2 utáni űr kicsit kétségbeejtett mindenkit a szerkesztőségben. Aztán, ahogy azt már megszokhattuk, minden egyszerre indult be, és még olyan játékok is beérkeztek, amelyekre nem is számítottunk. Ilyen volt legfőképpen a Bayonetta, amelynek angol verzióját megdöbbentően hamar meghozta a posta, és amely magával ragadta mind Tylert, mind Wilsont, pedig két cikkírónk általában nem a könnyen behálózható fajtához tartozik. Igaz, Bayonettának minden eszköze megvan a hódításhoz: szextitkárnős szemüveg, magassarkúba szerelt pisztolyok és a világ legdurvább támadásai…

A rengeteg játék tesztelése mellett a legfontosabb téma az elmúlt évtized játékikonjainak kiválasztása körül zajlott – nem is sejtettük, hogy ilyen hevesen lehet majd érvelni kitalált hősök kitalált kalandjait ecsetelve. De megtörtént, az eredményről pedig szívesen hallgatjuk a ti véleményeiteket is! És ha már itt tartunk – hamarosan indul az év játéka szavazás is, az újság megjelenésekor már nem csak béta-állapotban leledző új weboldalunkon keresztül.

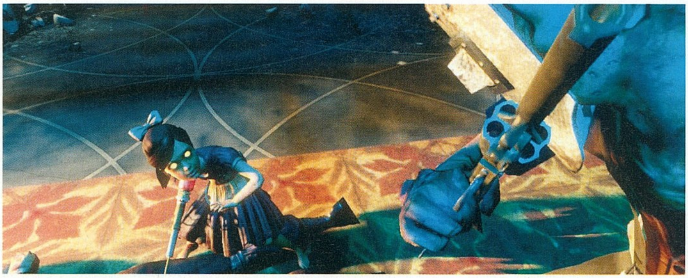
De ne csak a múltba nézzünk: a 2010-es esztendő ugyanis minden idők legerősebb éve lesz videojátékos szempontból. Már akkor is, ha csak a már bejelentett játékokat nézzük; hát még ha valaki beletekintene a tervezett címlapsztorijaink listájába… No de hagyjuk a fantáziákat és a városi dzsungeleket, merthogy megérkezett az első játszható verzió a Heavy Rainből és a Mass Effect 2-ből. Mi ezeket kértük a karácsonyfa alá – és reméljük, ti is megkapjátok mindazt, amire vágytok…

Kellemes ünnepeket és jó játékot!
Grath

576 KBYTE 14.SZÁM 2009. DECEMBER

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA



Visszatért a tervezőasztalhoz az elmúlt évek egyik legsikeresebb játékának folytatása. A BioShock 2 újragondolja a vízióját és nagy levegőt vesz a februári merülés előtt.



A bűnözők nem ülnek a babérjaikon. Kane és Lynch ezúttal a kínai alvilágot bolygatja fel, továbbra sem ismerve határokat az akciózásban, és persze az ólommennyiségben.



Véget ért az évtized, itt az ideje értékelni. A kulisszák mögé nézünk és elmeséljük, hogyan született meg Kratos, a Miik vagy épp Liberty City. Titkok és tervek, amikről még csak nem is hallottál…





576 TESZTEK

csevegő



Avatar és weboldal; ebben a csevegőben csak modern dolgok szerepelnek...

Helló!
Megnéztem az új weboldalatokat, és szeretnék gratulálni hozzá! Alig nyolc hónapot késtetek vele, és máris bétaállapotban van! Na de a viccet félretéve a legtöbb dolog tetszik, még a webshop és a hírportál részek összekeverését is megszoktam, pedig ettől nagyon-nagyon tartottam. Ami viszont kritikán aluli, az a fórum rész. Nem írok sokat, de sűrűn olvasom a régi fórumot is. Az új csúnya, és csomó dolgot nem tud, ami ma már azért elvárható...
Hax

Ha már gúnyolódtál kicsit, visszakapod: azért hívjuk bétaverziónak, mert ez még nem a végleges (pár év, az is meglesz...). A fórumot három óra alatt dobtuk bele, pusztán azért, hogy a visszajelzéseiteket az új oldalon láthassuk. Több, mint ideiglenes a design (nincs is design ráhúzva a fórumra), szóval mire ezt olvasod, már esélyes, hogy egy szuperlátványos, mindent tudó fórumot olvasgathatsz.

Sziasztok!
Olvastam, hogy az Avatar-játékot lehet majd 3D-ben játszani. Ez baromira érdekel, a moziban is tetszik, hogy egyre több film van feldobva ezzel. Van is itthon pár, innen-onnan csórt szemüvegem – ezt azt jelenti, hogy akkor én is tolhatom majd a játékot így, vagy kell még valami más is? HDTV van...
Geth3D

Peched van. Kezdetnek tényleg kell egy 3D-s filmeknél használt szemüveg; nem a piros-kék fajta, hanem az új, szürkés árnyalatú. Ezzel nincs is baj, a moziból nyugodtan el lehet hozni. A második lépés a HDMI-kapcsolat (1080p-ben) a tévé és a konzol között. Ezzel sincs gond, a szükséges tévé úgyis rendelkezik vele. Tegyük fel, ez is rendben van – a harmadik, legdrágább lépés a 3D-t támogató tévé. Ezek a legújabbak, és ennek megfelelően mocsokdrágák is. Amennyire utána tudtunk nézni, egész pontosan két tévé (egy LG és egy Samsung modell), a legjobb DLP projektorok nagy része, illetve néhány LCD monitor képes erre.

Az utóbbi számokban többször is írtatok arról, hogy mennyi játékot halasztottak el a Call of Duty miatt. Ezt meg is értem, de szerintetek nem következett be a „csöbörből vödörbe" klasszikus esete? Annyi játék fog megjelenni, hogy még annak sem lesz elég pénze rájuk, akinek csak egy konzolja van. Itt vagyok például én, a leégett egyetemista, akinek a sok ivász... khm, tanulmányi költség mellett havi egy játékra van pénze. A FF13 és a ME2 adott, RPG-őrült vagyok. De ott van még a Splinter Cell, a Bioshock, a Mafia, az Alan Wake meg még ezer más...
Jackab

Úgy hallottuk, a sértetlen májakért jó pénzt fizetnek. Igaz, lehet túl sokat khm... tanultál ehhez... Tényleg nagyon durva a helyzet már csak azért is, mert PS3-on is csak úgy sorakoznak az exkluzív címek a Heavy Raintől a Gran Turismoig. Sok tippet nem tudunk adni: kitartás és kemény munka. Esetleg szerezhetsz egy szupermodell, ultragazdag barátnőt... ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Brütal Legend
X360-as Legendet nyert:
Erdős János, Eger

Dragon Age
PC-s Dragon Age-et nyert:
Kondorosi Árpád, BP

Mindenkit megkérünk, hogy a válasz mellett **TÜNTESSE FEL IGAZI NEVÉT, CÍMÉT ÉS TELEFONSZÁMÁT** is, mert ezek hiányában még a tökéletes megfejtést sem tudjuk elfogadni. De most komolyan, többen is emiatt estek ki a nyertesek közül... A nyeremények kipostázása optimális esetben a következő szám megjelenéséig megtörténik, ha valami gond lenne, azt emailben jelezzük. Sok szerencsét!

Ezen számunk nyereményjátékai
Mario and Sonic at the Olympic Winter Games (59. oldal), Left 4 Dead 2 (71. oldal), Tropico 3 (72. oldal), Jak and Daxter: Lost Frontier (83. oldal), The Saboteur (84. oldal)

HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



A HÓNAP SZTORIJA
KANE AND LYNCH 2

KING ARTHUR INTERJÚ

Hazánk ismét bizonyítani akar a stratégiai játékok birodalmában. A második világháborús és a futurisztikus téma után a hazai szcéna a legendák és a történelem felé nyúl. Arthur Király Camelottal, Merlinnel és a folklórból vendégszereplő lényekkel. Epikus harcok a ködös Albionban démonok, tündérek, emberek és egyéb lények között.



14

EA SHOWCASE

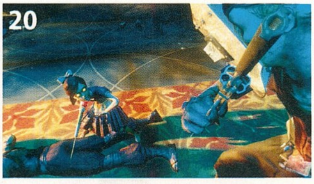
Idén ősszel is kiterítette minden ütőkártyáját az EA. Felkaptuk a jegyzetfüzetet, betáraztuk a fényképezőgépet és bevettük a kiadó angol főhadiszállását, hogy megnézzük, mit tartogatnak számunkra jövőre. Láttuk a késő tél nagyágyúit, kihallgattuk a sustorgásokat, megtudtuk, hogy mi várható 2010-ben – most pedig elmondjuk, amiért még nem dorgálnak meg minket.



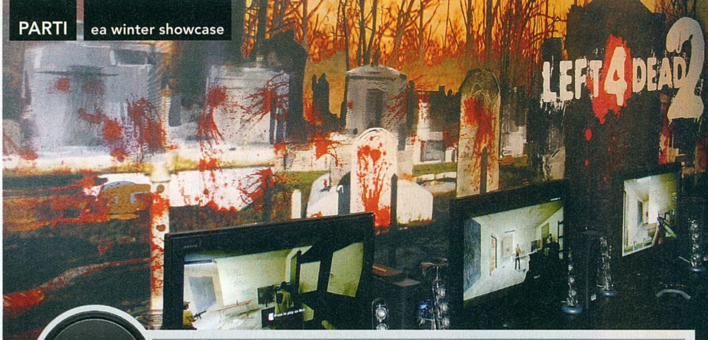
16

BIOSHOCK 2

Elsietett folytatásból hatalmas érdeklődés övezte újragondolás. A BioShock 2 alig pár hónappal a megjelenés előtt visszatért a tervezőasztalhoz, hogy ne csak finomítsa azt, amit kell, de akár újra is írja, amit szükséges. A főhős és a helyszín maradt, az ellenfelek viszont változtak – új vezérre lelt a víz alatti kommuna…



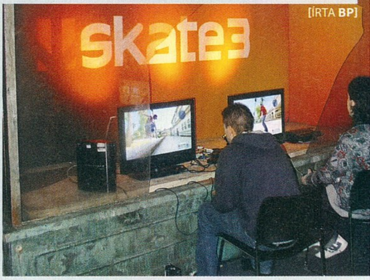
20



EA WINTER SHOWCASE

[IRTA **BP**]





Csípős, álmos a reggel, mikor is nekivágok, hogy immáron sokadik alkalommal vegyem be Anglia híres-neves fővárosát, Londont. Az Electronic Arts kegyéből kifolyólag újabb prezentációk megtekintésén vagyunk túl, hiszen a kiadóóriás őszindító rendezvényén az előttünk álló téli és tavaszi időszakban megjelenő játékainak kipróbálható verzióira koncentrált.

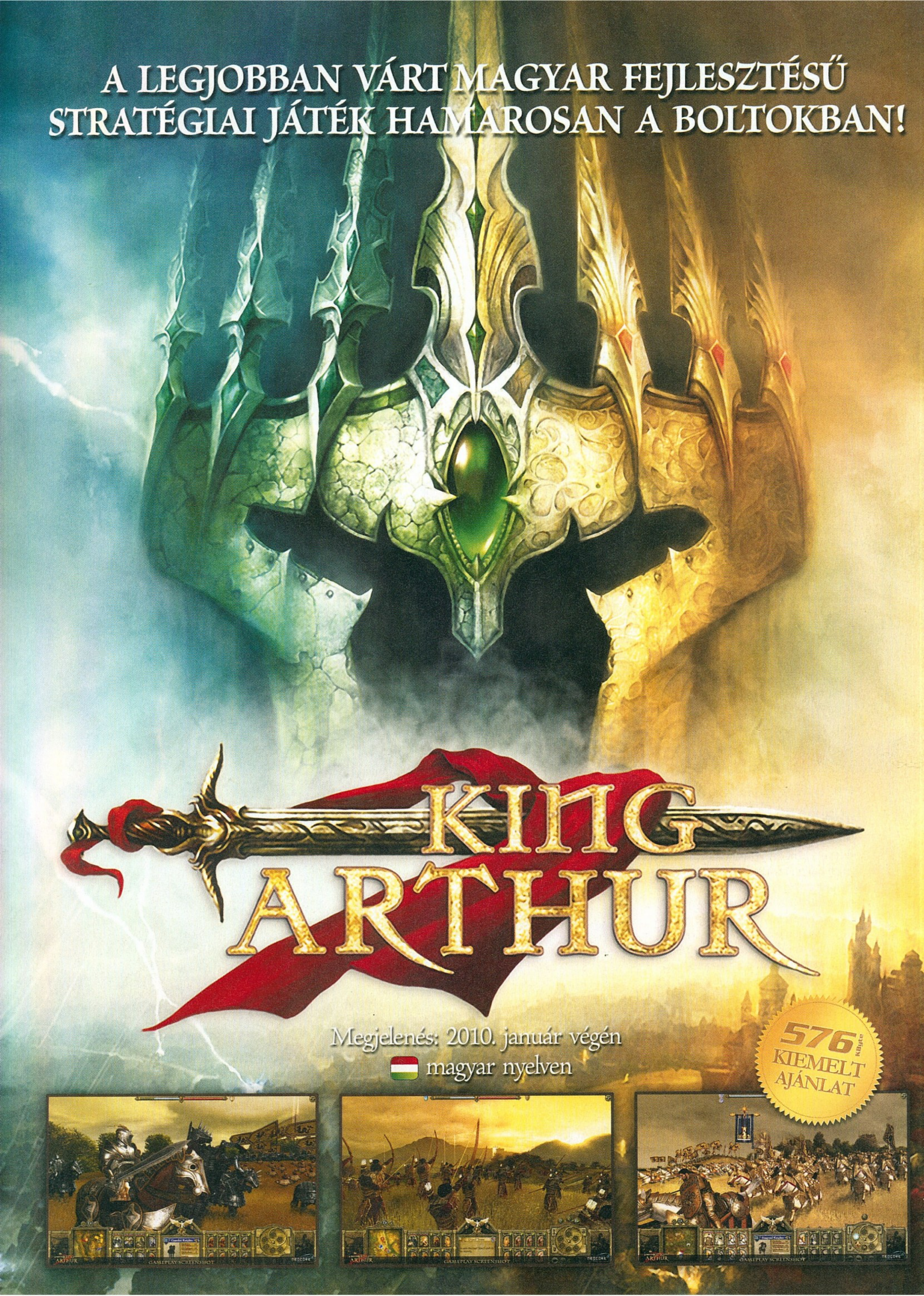
A professzionális rendezést és vendéglátást csak dicsérni tudjuk ez alkalommal is, ugyanis jelen voltak többek között a Dante's Inferno, a Battlefield: Bad Company 2, a Star Wars: The Old Republic, a Command & Conquer 4 és a Mass Effect 2 játszható, kipróbálható verziói - megspékelve a játékok fejlesztőivel, és prominens személyiségeivel is. Az azért mégsem mindennapi élmény, amikor az ember kezet rázhat a Bioware alapítójával, Dr. Ray Muzykaval, vagy személyesen faggatja az EA Sports újabb sikervárományos játékának, az itt debütáló MMA designereit.

A helyszín egy exkluzív galéria, a The Old Dairy, melyet ez alkalommal színes pompába bugyolált aulákká és díszletekként a játékból vett helyszínekké alakítottak az EA szakemberei. A központi lézengő arénában, kényelmes bőrfotelekben elhelyezkedve nyílik lehetőség interjúkérdéseket feltenni a megjelenteknek, míg az oldalsó tágas termekben pedig egy-egy játék kipróbálható verzióival lehetett közelebbi ismeretséget kötni. Az egész napos rendezvény alkalmával megtudhattuk az EA hosszú távú terveit is, és legutóbb elért eredményeit – a játéktrendeknek köszönhetően egyre több lesz a többjátékos és online alapú próbálkozás, és a játékok hangulatához mérten igazi kavalkád mutatkozott a megjelent üdítőfelszolgáló kollégák személyében is: megrendítő pillanat volt egy rohamosztagos katona és egy jedi lovag társaságában szürcsölni az narancsszörpöt... Az esti órákba nyúló részvétel után karikás szemekkel, fél tonna jegyzettel, óriási élményzuhataggal és csurig merített diktafonnal távoztam. A látottak alapján izgalmas időszaknak nézünk elébe! ■







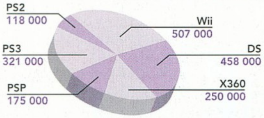

A LEGJOBBAN VÁRT MAGYAR FEJLESZTÉSŰ
STRATÉGIAI JÁTÉK HAMAROSAN A BOLTOKBAN!
KING
ARTHUR
Megjelenés: 2010. január végén
magyar nyelven
576 KByte
KIEMELT
AJÁNLAT
GAMEPLAY SCREENSHOT
GAMEPLAY SCREENSHOT
GAMEPLAY SCREENSHOT

TOPLISTA USA okt. 4 – 31.

	JÁTÉK	VERZIÓ	ELADÁS*
1.	Uncharted 2	PS3	537
2.	Wii Fit Plus	WII	441
3.	Borderlands	X360	418
4.	Wii Sports Resort	WII	314
5.	NBA 2K10	X360	311
6.	Halo 3: ODST	X360	271
7.	NBA 2K10	PS3	213
8.	Forza Motorsport 3	X360	175
9.	Kingdom Hearts 358/2 Days	DS	169
10.	FIFA 10	X360	156



* ezer példány



Tíz százalékkal kevesebb hardver fogyott idén októberben, mint tavaly, ami egyértelműen a gazdasági helyzet hatása – és ennek következtében a legújabb előrejelzések szerint az idei konzolforgalom (játékok plusz gépek) akár egymilliárd dollárral is elmaradhat a tavalyi rekord 21.3 milliárdtól. Igaz, a november forduló lehet, hisz a MW2, az Assassin's Creed 2 és a New Super Mario is képesek sok új vásárló megszólítására.

ONLY IN JAPAN

Tomodachi Collection

Embereket kutyasorban tartani finoman szólva sem szép dolog – a Nintendotól pedig egyenesen megdöbbentő. Igaz, csak akkor, ha szó szerint vesszük, hogy a Mii-k DS-es gyűjtögetésére, dédelgetésére szolgáló Tomodachi Collection játékmenetét tekintve egy Nintendogs a haverjaink másaival. Merthogy ebben a játékban az a feladatunk, hogy a Mii-szigeten kóricáló haverjainkat szórakoztassuk, kívánságaikat teljesítsük.

A játék karaktereit, a Mii-ket akár DS-en is megalkothatjuk, de sokkal egyszerűbb, ha egy Wii-ről szippantjuk le a már létező figurákat. Az igazi hatás kedvéért érdemes rokonokat és haverokat megalkotni, mert a random jelentkező kívánságok így sokkal viccesebb hatást keltenek. Maga a játékmenet amúgy nem egy agyonbonyolított dolog: a kis szigeten lézengő Mii-k kívánságaikat közlik, ezeket teljesítve amolyan simses módon javul a közérzetük. Néha enni kell adni nekik, máskor meg valami extra ruhára vágyakoznak.





Ahogy javult a minitársadalom hangulata, ahogy szintet lépnek a Mii-k, úgy lesz egyre több bolt és épület meglátogatható a szigeten, ahol aztán még több vágyat elégíthetünk ki. Nagyjából ennyi: egy hangszintetizátorral kiegészítve, hogy a Mii-k élőszóval követelhessenek krokettet és rament. Innen nézve sok jót nem jósolnánk a játéknak, de hát Japán más; ott a júniusi megjelenés óta a toplistákon van, már jóval másfél millió felett levő eladásokkal. ■



■ GUITAR HERO 6
Talán nem lep meg senkit: jövőre is lesz Guitar Hero. Ha jósképességeink működnek, nem is egy. A hatos rész az új zenék és az apró újítások mellett egy dologgal mindenképp ki fog tűnni: támogatni fogja a Natalt, a Microsoft mozgáskövetős kamerára épülő rendszerét.



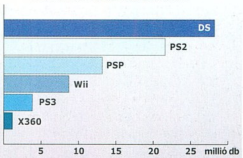
■ ROCK BAND 3
Igen, ez is érkezik, és itt a nagy mutatvány a realizmus lesz: a RB következő részeivel már igazi zenészeket akarnak képezni. Nem tudjuk, hogy ez jó dolog-e, mindenesetre a RB3-nál ez valószínűleg csak minden eddiginél realisztikusabb kinézetű, méretű és súlyú műhangszerekben fog megnyilvánulni.



Megszűnt a Pandemic, éljen a Pandemic!

Bebizonyosodott, hogy a Pandemicet csak azért vette meg két éve az EA, mert a Bioware mellé, csomagban kapták. Most, egy borzalmas, egy közepes és egy erős közepes játék (sorrendben: LotR Conquest, Mercenaries 2, Saboteur) után az EA megelégelte a dolgot, és megszüntették a csapatot. Igaz, a játékok tovább élnek, és a legszerencsésebb fejlesztők is kaptak munkát Los Angelesben – az első folytatás az új Mercenariesé lesz, mégpedig a csak multiplayerre kitalált Mercs Inc. Ez ugyanaz a rombolós, robbantós, járműves játék lesz, mint az előző részben, de csak multiban, 16 játékos számára.. ■

JAPÁN KONZOLELADÁSOK*



*2009. november 15-ig. Forrás: Media Create

LEGO Harry Potter YEARS 1-4



A Lego-birodalmat nem lehet megállítani – és ez tökéletessé teszi arra, hogy egy kis időre összeolvadjon a hasonlóképpen kiirthatatlannak tűnő Harry Potter-univerzummal. Ahogy a játék címe is sejteti, ez még csak az első pakk lesz, siker esetén (ami garantált), jöhetnek a végzős évek is. A játék túlzottan nem távolodik el a ma már klasszikusnak is mondható Lego-formulától: két, általunk választott karakterrel kell teljesíteni a filmeken alapuló pályák özönét.



Lesz itt varázslás Harryvel, bájolgás Hermione-nal, törés és zúzás Hagriddal, valamint gyerekekre méretezett összetettségű lopakodás, kviddics, versenyzés, mágiapárbaj, és talán még némi alkímia is. Mindez természetesen a szokásos blőd gegekkel, helyzetkomikummal, de igazi párbeszédek nélkül. Az is marad a régi, hogy rengeteg titok lesz a játékban, melyek megleléséhez minden pályát sokszor, több karakterrel (az eltérő speciális képességek miatt) is végig kell játszani.



Megjelenés minden platformra, ami csak van az ég alatt, 2010 első felében várható, természetesen online kooperáció támogatásával – de a Lego Indy 2-ben debütált pályaszerkesztő mód nélkül. Aztán a nyolcadik, utolsó (?) filmhez időzítve jöhet majd a második rész is, az ötödik osztálytól indítva. ■

Oldschool '99/12



A BORÍTÓN
MOH

A régi szép idők, amikor a Medal of Honor friss és új élmény volt... A sorozat első, PS1-es része igazi hollywoody produkció volt, a sztorit, a fontosabb csatákat például Steven Spielberg dolgozta ki a fejlesztőkkel. Rengeteg újító megoldás szerepelt a hangulatos programban, a gránátokat visszarúgó náciktól a torkunkra törő kutyákig.



BEST OF '99/12
R/C STUNT COPTER

Többször is elmondtuk már: tíz év távlatából nem nehéz kritikusan viszonyulni a régi idők pontozásaihoz – és ez valószínűleg újabb tíz esztendő múlva is így lesz. Mindenesetre a hónap legjobb értékelést kapott játéka az R/C Stunt Copter volt, egy távirányítós helikopteres program, 95%-kal. Nem volt persze rossz, de a Worms Armageddon, a Jet Force Gemini és persze a MoH mellett azért nem egy nagy alkotás – és főleg nem egy feledhetetlen játék.



BEMUTATKOZIK
A PS2!

Ez volt az a hónap, amikor megjelentek az első hivatalos PS2-es játékképek, alig három hónappal a márciusi Japán premier előtt. A Tekken Tag Tournament és a Ridge Racer 5 voltak az elsők, no meg az a Munch's Oddysee, ami később végül csak Xboxon látott napvilágot. Ez persze nem ritkaság, az Xbox premierjekor bőszen demózott Malice például sosem jelent meg. Annak viszont örülünk, hogy már a japán konzolok sem késnek éveket Európában...



NO MORE HEROES HEROES' PARADISE

Travis Touchdown nemsokára visszatér második kalandjával Wii-n, de a fejlesztő furcsa húzással még annak megjelenése előtt bemutatta a világnak az első rész HD-minőségű átiratát. A jó értelemben vett beteg és elborult játék 2010 első felében tehát PS3-ra és X360-ra is megjelenik, méghozzá néhány igen kellemes kiegészítéssel. Ilyen természetesen a grafika: ugyan lényeges javításokat nem eszközöltek, de a magasabb felbontás és a jobb minőségű textúrák, effektek alkalmazása miatt a játék sokkal szebb, mint elődje. A másik remek dolog a Very Sweet Mode nevű rendszer: ennek segítségével, ha különféle dolgokat elérünk a játékban, a női szereplők a kihívóbbnál is kihívóbb kosztümöket kapnak. A Wii-re kitalált irányítási rendszer átalakításáról még nincsenek részletek, de valószínűleg minden rángatást a gombok fognak helyettesíteni. ■



ÁLLÍTÓLAG... a meg nem erősített tartomány

PS 3D A Sony nem fejezte be a PS3 tudásának fejlesztését – a legújabb pletykák szerint valamikor jövőre érkezik az az update, amelynek segítségével minden létező és jövőbeni PS3-as játék (külön patch-ek nélkül, automatikusan) 3D-ben lesz látható. Ehhez persze kell majd egy megfelelő szemüveg is, no és ami nagyobb gond: egy megfelelő, várhatóan Bravia televízió is. A technológia demóját a TGS-en már ki is próbáltuk a WipEout HD-vel, szóval a pletykaság inkább a „minden játéknál" és az „automatikusan" kitételekre igaz.

Call of Duty a csapból is Már említettük, hogy a következő, Treyarch-fejlesztésű CoD várhatóan a kubai válságot és a vietnami háborút dolgozza fel. Említettük talán már a Call of Duty-filmet is, ami, úgy néz ki, a Ghost nevű szereplőt fogja követni. Azonban két másik terv is napvilágot látott: egy harmadik fejlesztőcsapat egy teljesen online CoD-on dolgozik, és egy tavasszal kiszivárgott memo alapján az is elképzelhető, hogy a standard multi is fizetőssé, havidíjassá váljon.

Gran Turismo Amikor először felmerült, hogy a GT5-ben lesz majd pályaszerkesztő, senki nem hitte el – pedig a Poliphony Digital nagyon nem akarja megcáfolni a dolgot. Valószínűleg egy PGR3-szerű megoldást kapunk, azaz checkpointok kiválasztásával lehet módosítani a városi pályákat. És még egy GT-dolog: a dinamikus időjárás-rendszer is készen van, de Kazunori Yamauchi szerint nem biztos, hogy szerepel majd a játékban is – na ezt nem értjük...

Apróságok innen-onnan Link már lovagolt, hajózott és vonatozik is – a következő, Wii-s Zeldában pedig lehet, hogy repülni is fog! ■ Egy autógyártó pöttyintötte el a hírt: a PGR5 készítői jártak nála, hogy beszkenneljék egyik új modelljüket. ■ Készül a Wii Music Plus – inkább kiegészítőnek, mintsem igazi folytatásként. ■ Ősszel érkezik a Half-Life Episode 3 – várhatóan megint egy-két extra programmal körítve. ■



The Secret World

Mivel a Secret World nevéhez méltóan sok tekintetben a titoktartás köpenyébe burkolózik, egyelőre nem tudjuk, hogy a millió helyről összelopkodott mitológiai elemek miként fognak egységes egészet alkotni. Merthogy ebben az újító MMO-játékban nincsenek orkok vagy űrhajók – van viszont mágikus Stonehenge, vámpírok, Frigyláda, vérfarkasok, keresztény szekták, szóval minden olyan, ami titokzatos és az utóbbi években sikeres könyv jelent meg róla. A három „faj", azaz titkos szervezet azonban már ismerhető: karakterünk vagy a londoni templomosok, vagy a New York-i Illuminati, esetleg a káoszban hívő Szöuli Sárkány közösség tagja lesz. A felszínen mindenki – igaz, eltérő eszközökkel – a Gonosz ellen küzd, a Föld belsejében levő városban viszont kemény harc dúl a frakciók között – merthogy PvP is kell a játékba. ■



Agarest: Generations of War

Kevés játék története annyira kusza, mint az Agaresté – rögtön azzal kezdve, hogy három fejlesztőcsapat dolgozott a játék egyes részein, így lehet az ultra-hardcore körökre osztott stratégiai RPG játékmenet összepárosítva egy finoman szólva is erotikus körítéssel. A három nagy régióban három eltérő néven megjelenő játék (ráadásul Amerikában csak digitális letöltés lesz, nálunk csak bolti verzió) a Disgaea hű követője: nem csak könnyedén száz órás játékidejét, de a sztori komolyságát illetően is. A millió csapattag és fegyver, az alkímia és varázslat mellett a játék talán legegyedibb vonása, hogy királyként harcolva királynőt is választhatunk a három, erre ácsingózó szexi hercegnő közül. Az európai kiadás (PS3-on és 360-on is heteken belül) a kicsit szabadosabb japán újrakiadás alapján készül, így harisnyakötőkben és gőzfürdőző lányokban nem lesz hiány. ■



SOCOM Fireteam Bravo 3

A Fireteam Bravo 3 mindenképpen új szín a sorozatban. Egyrészt ez az első játék a PSP-s vonulatban, hogy nem egy „nagygépes" kiadás mellé jelenik meg, másrészt újdonság, hogy a sztorimódban magunkra vagyunk hagyva. Egy kitalált baltikumi országban kell helytállnunk szokásosan négyfős csapatunkkal, de ezúttal a „letagadható" kategóriába sorolt küldetésünk van: mindenféle otthoni támogatás, és segítség nélkül kell elkapni a célpontunkat. Így aztán nincsenek friss műholdképeink, nincs utánpótlás és nincs az akció levezénylésébe beleszóló tábornok. Minden rajtunk múlik: akár egyedül, akár négyfős kooperatív módban – és persze a 16-fős multiban is. ■



Lost Horizon

Noha az eddig kiadott videókon megdöbbentően sok akciójelenet (gépágyúzás, vívás, verekedés) szerepel, a Lost Horizon mégiscsak egy klasszikus, lassan klikkelgetős, gondolkodós kalandjáték. A sok akció csak a sztorit továbbvivő átvezető jelenetekben van: maga a játékmenet a tárgyak kombinálására és használatára, valamint a párbeszédek megfelelő levezetésére épül. A sztori Indy és az Uncharted 2 keveréke: a nácik megtalálták Shambalát, őket kellene valahogy kiebrudalni onnan. ■



Crackdown 2

A TGS-en már kipróbálhattuk a második Crackdown multiplayerben, de az egyjátékos-módról sokat nem sikerült megtudnunk. Egészen mostanáig, mert a direkt ezen játék kedvéért alakított Ruffian fejlesztői előálltak pár információ-morzsával. Ilyen például az, hogy a város alatt egy (pontosabban kilenc) hatalmas barlangrendszer húzódik, ahol az élőhalott/mutáns horda fészkei találhatók. A hatalmas ugrásokra itt is szükség lesz, hisz ezek nem klausztrofóbiás járatok, hanem óriási hodályok, több ezer őrülten rohamozó szörnyeteggel. A négyfős kooperatív-mód persze segíthet, de akiknek ez a mániája, azok a nyolc fő számára elérhető lehetőséget is kipróbálhatják, ahol a hullámokban rohamozó lények ellen vehetjük fel a harcot. ■

A JÁTÉKVILÁG számokban

94 százalékkal esett vissza a kínai The9 forgalma a WoW disztribúciós jogainak elvesztése után

5 hónap múlva a boltokba is kerül az új Prince of Persia-játék, a Forgotten Sands

500 képregénnyel indul a PSP-n elérhető digitális képregénybolt. Reméljük itthon is működni fog...

13. játékként az új Super Mario Bros. kapott maximális értékelést a Famitsu magazinban

1000 letölthető szám van decemberben már a Rock Band digitális boltjában

16 évnyi munka után hagyta ott Akira Yamaoka zeneszerző (Silent Hill) a Konamit

2011 -ben jelenhet meg leghamarabb a Diablo 3. Lesz az 2012 is, szól belőlünk a Blizzard-ismerő...

70 százaléka a digitális játékeladásoknak a Steam rendszerén keresztül történik

4.7 millió példányban kelt el a Modern Warfare 2 a megjelenésének napján



■ RIDE?
Az Activision egyelőre csak három országban adta ki a Tony Hawk RIDE-ot, máshová, például hozzánk csak 2010 első felében jön. Ha egyáltalán jön, mert az eddigi tesztek szinte kivétel nélkül földbe döngölik a programot – reméljük a hozzánk érkező kiadás már javított deszkával és irányítással lesz szerelve...



Soul of the Ultimate Nation

A SUN rövidítésével jelölt koreai MMO szerepjáték az online addikciójáról ismert országban már két éve megjelent, de mára kézzelfogható közelségbe került az angol nyelvű premier is. A klasszikus koreai receptnek megfelelően a szörnyek gyilkolászása itt is csak arra szolgál, hogy eljussunk a végjátékba – oda, ahol a játékosok közti küzdelem hatalmas méreteket ölt és állandó. Öt, az MMO-kra jellemző alapokat érdekes névvel elfedő kaszt közül választhatunk, melyek a következők: dragon knight, berserker, valkyrie, elementalist, shadow.

A játék sztorija a szokásos sárkányos fantasy vonal mentén alakul, persze az ázsiai eredet okán némiképp másként, mint mondjuk a World of Warcraftban: itt sokkal magasabb a nagyhatalmú és nagyon bögyös varázslólányok aránya. Megemlítendő még a Howard Shore által írt zene, illetve az az extra, hogy a központi városon kívül nincs egy óriási, előre megalkotott világ, hanem a kalandok viszonylag kicsi, csak a parti számára elérhető, a játékos által teremtett zónákban zajlik. Csak beállítod, hogy milyen kihívásra vágysz, és már be is léphetsz a vadászatra, vagy éppen a randomgenerált küldetésekre alapozott pályára. ■







ők megmondták... **idézetek**



„Igen, tényleg van egy tervem: a Macbeth videojáték-átirata. Még nagyon korai állapotban van, és a Shakespeare-mű teljes újraképzeléséről van szó. Lehet, hogy sokak számára ez szentségtörő, de engem úgy általában nem nagyon érdekel, mit gondolnak mások. Ha elkészül a játék, egy csomó fiatal ezen keresztül ismerheti meg ezt a remek történetet."

Mark Ecko, divatguru és amatőr játékfejlesztő. A Macbeth-anyag a hírek szerint hihetetlenül véres lenne – aminek ellentmond, hogy Ecko jelenleg az I Heart Geeks DS-játék angol verzióján dolgozik a CDV kiadó felkérésére.

„Minden egyes személy, akivel kipróbáltattuk a repteres pályát a tesztelés során, tüzet nyitott az ártatlan tömegre. Mindenki. Ez nem azt jelenti, hogy mindenki gonosz, hanem azt, hogy ez egy videojáték. Egy rendkívül hatásos videojáték, talán e téren a legjobban működő az eddigiek közül, de egy videojáték, és nem a Gonosz megtestesülése."

Jesse Stern, a Modern Warfare 2 írógárdájának tagja a játék ezen pályáját ért megannyi bírálatra válaszolva.

„A Zelda-játékok mindig is ugyanazt a struktúrát követték. Rengeteget beszéltem Miyamoto úrral erről a témáról, és egyetértettünk: ahhoz, hogy új élményt adjunk a rajongóknak, változtatni kell ezen. Ezért aztán a következő, Wii-s Zelda felépítése mindenképpen újító lesz. Remélhetőleg mindenki örömmel fogadja majd ezeket a változtatásokat."

Eiji Aonuma, a Majora's Mask óta a Zeldák fejlesztését vezető designer az új részre lelkesíti az embereket. És hogy mi lesz ez az újdonság (repülés? multiplayer? modern környezet?!) – az az E3-on fog kiderülni.

„Az új N900 telefonnal rengeteg régi játékkal szórakozhatsz!"

A Nokia sajtónyilatkozatából. Ezt akkor vonták vissza sebesen, amikor valaki szólt a Nintendonak, hogy a reklámban egy nyilvánvalóan warezolt NES-es Mario-játékkal játszanak (még szóltak is, hogy a ROM-okat mindenkinek magának kell beszereznie...).

„A World of Warcraft tényleg nagyon sikeres, de ha valaki azt hiszi, hogy ennek másolásával sikereket érhet el, téved. Akik sok időt öltek a WoW-ba, nem ugyanarra vágynak egy másik játékban – inkább valami teljesen eltérőt akarnak majd kipróbálni."

Shane Dabiri, a World of Warcraft vezető producere okítja a konkurenciát.

„Nagyjából tíz játékunk fog megjelenni a Natal első hat hónapjában kifejezetten a mozgáskövető kamerára fejlesztve. A PS3 mozgásérzékelős kontrollerjére négy vagy öt játékunk fog megjelenni. Ezen programok jó része teljesen új játék, nem folytatás, nem mellékág – és ebbe nem kell beleérteni azokat a játékokat sem, amelyek mintegy mellékesen támogatják ezeket az új rendszereket. Nem, ezek direkt a mozgásra kitalált programok lesznek!"

Yves Guillemot, a Ubisoft vezérigazgatója. A francia cég csak egy, akik igen erősen rámennek az új vonulatra; ma már mindenki sajnálja, hogy a Wii első évében bizony elaludtak – senki nem számított a Nintendo-gép ilyen elsöprő világsikerére.

„Jelenleg nincs senki, akitől fenyegetve érezném magam. Nem találkoztam még senkivel, akiben azt érezném, hogy a jövőben felülmúlhatna. Nem értékelem túl magam, egyszerűen ki tudom elemezni mindenkinek a gyengéit."

Daigo „The Beast" Umehara, minden idők legsikeresebb Street Fighter-játékosa. És tényleg nem csak az arca nagy, a Street Fighter IV megjelenése óta minden bajnokságot megnyert, amin elindult...

Supreme Commander 2

Sok igazán újat nem tud felmutatni a Supreme Commander 2, de gyakorlatilag minden apró részleten javítanak, fejlesztenek valamit az RTS készítői. Most is egy hatalmas robottal kell bázisunk alapjait lefektetni, most is az anyag és az energia lesz a két erőforrás, és most is lehet több ezer egységgel rohamozni. Igaz, robotunk még nagyobb lett, az egységek sokkal változatosabbak, az irányítás pedig sokkal kézreállóbb (nem csak X360-on, de PC-n is bevezettek rengeteg könnyítést, egyszerűsítést) lett. A seregfejlesztés teljesen átalakult, most már egy külön képességfán bonthatunk ki újabb és újabb képességeket, bónuszokat, méghozzá az ellenfél darálás során szerzett pontok segítségével. Az eredeti játékban is szereplő három faj áll rendelkezésre most is – de ezúttal épkézláb, hangulatos sztorit is ígérnek, ami az elődből gyakorlatilag teljesen hiányzott. A játék március elején jelenik meg PC-re, majd pár hétre rá X360-ra.

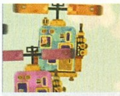






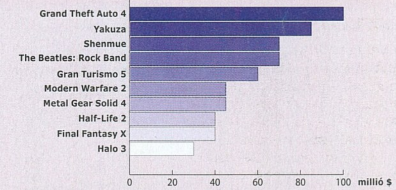


Duke is back?
Bár a Duke Nukem Forever fejlesztése hivatalosan leállt (most a pereskedés zajlik az érintett felek között), a készítők elkezdték reklámozni a hős visszatérését. Egyelőre egy képet adtak ki a játék hivatalos Facebook-oldalán, szóval lehet, hogy a jogi akadályokat leküzdve tovább készül a kaland. Tíz, maximum tizenöt éven belül kiderül minden...



100 TON
A Sony japán részlege PSP-n csak beteg, ám remek játékokkal tud előrukkolni. A Loco Roco és a Patapon után itt a 100-man Ton No Bara Bara, amelyben egy kis gerillacsapattal kell szó szerint darabokra vágnunk egy repülőkből álló armadát. Őrült zene, elvont grafika és vonzó játékmenet...

A LEGDRÁGÁBB JÁTÉKOK*



*A fejlesztés bevallott összege amerikai dollárban, marketing nélkül. Természetesen sok játékról nem tudni pontos adatokat, így a Final Fantasy XIII vagy a World of Warcraft is valószínűleg kerültek minimum 30-40 millióba.

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 Robin Williams a lányát a Nintendo hercegnője után nevezte el Zeldának – amúgy a színész (és lánya is) a mai napig megszállott játékos

2 **Az Eye of the Beholder PC-s verziójában elfogyott a hely a flopilemezen, így kivágták a sztorit lezáró videót és a főellenség után a program egyszerűen kivágott DOS-ba.**

3 A Perfekt Darkból azért kellett kivágni a fotó-módot (a saját képedet rakhattad be multiplayer-módba), mert a Columbine-i iskolai mészárlás után a Nintendo nem akart támadási felületet hagyni a sajtónak.

4 **A MGS4 harmadik pályájából egy legalább két órás szakaszt kivágtak, amelyben a csatornarendszert is bejártuk volna. A helyszínek a Metal Gear Online extra pályáin végül megjelentek.**

5 Will Wright és Shigeru Miyamoto nagyon jó barátok, így az előbbi szerepelhetett – Mr. Write néven – a Link's Awakening játékban. A karakter kinézetét a SNES-es Sim Cityből emelték át, ahol Mr. Wright néven a designer volt a játékos segítője.



NEOCORE INTERJÚ

Arthur király magyar volt!

BÁR A MINŐSÉGI HAZAI JÁTÉKFEJLESZTÉS AZ EIDOS HUNGARY BEZÁRÁSÁVAL NEMRÉG ELVESZTETTE EGYIK FONTOS BÁSTYÁJÁT, VÉDVONALUNK MÉG KÖZEL SEM SZAKADT ÁT. A CRYTEK KÉT ÉVE NYITOTT BUDAPESTI STÚDIÓT, AZ AUTÓS JÁTÉKAIKRÓL HÍRES DEBRECENI INVICTUS IS KÖSZÖNI, JÓL VAN, A NEOCORE GAMESNÉL PEDIG NEMRÉG BONTOTTAK PEZSGŐT: „RÖPKE" ÖTÉVES FEJLESZTÉS UTÁN, VÉGRE ARANYLEMEZRE KERÜLT KING ARTHUR CÍMŰ STRATÉGIA-RPG HIBRIDJÜK. ENNEK APROPÓJÁN KERESTÜK FEL A FIÚKAT ÚJ, FŐVÁROSI FŐHADISZÁLLÁSUKON, AHOL POZSONYI ZOLTÁN, A CÉG VEZETŐJE, ÉS SZŐNYI VIKTOR TÖRTÉNETÍRÓ VÁLASZOLT KÉRDÉSEINKRE. (A TELJES ŐSZINTESÉG KEDVÉÉRT: A JÁTÉK TERJESZTŐJE MAGYARORSZÁGON AZ 576 KBYTE.)



Sziasztok, először is gratulálunk a King Arthur elkészültéhez. Talán nem minden olvasónk ismer még benneteket, bemutatnátok röviden a Neocore-t?
Örömmel. A cég 2004 körül alakult, egyfajta garázsfejlesztő csapatként. A mai két-háromszáz fős megabrigádokkal ellentétben nálunk sokkal közvetlenebb, barátságosabb hangulat van, hisz alig vagyunk húsz-huszonöten teljes munkaidős fejlesztők. Szerencsére biztos, tőkeerős magyar hátteret tudhatunk hátunk mögött, így megengedhettük magunknak, hogy első igazi játékunkat ilyen hosszú ideig csiszolgassuk.

Első programotokat? De hiszen 2007-ben már megjelent tőletek a Crusaders című, némiképp a King Arthurra emlékeztető alkotás, azt nem számoljátok?
De igen, persze, ő is a mi „gyermekünk", csakhogy a King Arthur fejlesztése jóval korábbra nyúlik vissza, egészen a Neocore megalakulásáig. Az Arthur egy korai demóját látták a spanyolországi Virgin Play cégnél, és ez alapján kértek fel minket a Crusaders elkészítésére. A spanyoloknál elég népszerű a keresztes háború téma, a kiadó szeretett volna egy ilyen RTS-sel előrukkolni, és a mi grafikus motorunk, az alapkoncepció, valamint csapatunk elhivatottsága miatt ránk esett a választás. Mivel a Crusaders konkrét megrendelésre készült, tartanunk kellett a különböző leadási időpontokat, és óraműszerű pontossággal el kellett készülnünk vele, így eközben a King Arthurral csak néhány emberünk foglalkozott.

A 2007-es budapesti Game Show-n pedig már elég késznek tűnt a játék…
Igen, a grafikus motorral viszonylag hamar megvoltunk, ám húsz-huszonöt emberrel nem kis feladat „feltölteni" egy ilyen kaliberű játékot. A King Arthur más súlycsoport, mint a Crusaders volt, sokkalta több lehetőség és taktika bújik meg benne, mint korábbi programunkban. Grandiózusabb voltát jól mutatja az is, hogy tizenöt-hússzor több szöveg található benne, mint amennyi a Crusadersben volt.

Mennyire voltatok megelégedve a bemelegítésnek is felfogható Crusaders kritikáival?
A Crusaderst igen rövid határidőkkel kellett végleges formába öntenünk egy igen kis csapattal. Ez még úgyis erőt próbáló feladat volt, hogy néhány dolgot külsősökkel végeztetünk, például a zene és a hangok teljes egészében ki lettek adva egy csapatnak, de például a 3D Brigade-es magyar srácok is besegítettek egy-két helyen. Visszatérve a konkrét kérdésre: az adott körülményekhez képest úgy gondoljuk, közel a maximumot hoztuk ki a lehetőségekből, így természetesen büszkék vagyunk a Crusadersre is. Spanyolországban kapott pár 85-90 százalék körüli értékelést is, ám a világsajtóban elért erős hétpontos átlag is jónak mondható. Egyedül a lengyel Play című laptól kaptunk egy 4 pontos kritikát, ám már sose tudjuk meg miért: a magazin azóta megszűnt, és lehetetlen utólag beszerezni az adott példányt, pedig mi mindent megpróbáltunk. [nevet]

A King Arthur nagyon sokáig önerőből, itthoni pénzből készült, és pont mikor lassan elkezdtetek volna kiadót keresni hozzá, beütött a gazdasági világválság.
Igen, ilyen szempontból nem voltunk túl szerencsések, nehezebb volt kiadót találnunk a játékhoz, mint azt vártuk. Mind a kisebb, mind a nagyobb terjesztők sokkal óvatosabbak lettek azzal kapcsolatban, mihez is adják a nevüket, de még inkább a pénzüket. A tavasztól őszig terjedő időszakunk során sok nagy céggel tárgyaltunk, és nagy öröm, sőt biztonság számunkra, hogy végül a helyi kisebb kiadók mellett egy nem kisebb óriás karolt fel minket, mint az Ubisoft.

Igen, a francia cég neve szerintünk is az egyik legbiztosabb ómenje egy jó és sikeres játéknak. Ennek megfelelően gondolom, amint véglegessé vált üzleti kapcsolatotok, elhalmoztak kéréseikkel, követeléseikkel a King Arthurral kapcsolatban. Emlékezetes, hogy a magyar Black Hole-os srácok Exigojánál az EA olyan szinten belefolyt minden



apró részletbe, hogy az orkok páncéljának színárnyalatát sem volt szabad megváltoztatniuk...
Nem-nem, ilyenről szerencsére szó sem volt. Nekünk is némi meglepetést okozott, de az Ubisoft egy-két apróságot leszámítva gyakorlatilag semmilyen tartalmi elembe nem szólt bele. Ez persze némiképp érthető, hisz a fejlesztési fázis legvégén lettek csak kiadónkká, így már idő sem lett volna nagyon alapvető dolgokat megváltoztatni. Az pedig külön öröm volt számunkra, hogy ennyire „szabad pórázon" fejezhettük be a King Arthur fejlesztését: ilyen formában teljes egészében a sajátunknak érezzük, nem kellett kompromisszumokat kötnünk a kiadóval, mint ahogyan a fejlesztők túlnyomó többségének.

Az Ubisoft egy ideig hírhedt volt kemény másolásvédelmeiről is, elég csak a Heroes 5, vagy az új Anno körüli felhajtásra gondolni. Milyen volt a cég hozzáállása ezzel kapcsolatban?
Az Ubisoftnál láthatóan gyökeresen megváltozott a kalózkodás elleni üzletpolitika. Rájöttek azzal, hogy a programokat legálisan megvásárlók számára is gyakran ellehetetlenítik, vagy nagyon megnehezítik a futtatást, csak még több ember fog hátat fordítani a bolti vásárlásnak. Ennek megfelelően se Starforce, se semmilyen más komolyabb védelmet nem építettünk be a játékba – a Ubisoft kifejezett kérésére. A mi taktikánk az, hogy egy valóban jó játékot tegyünk le az asztalra, mely megéri az árát. Nem is beszélve arról, hogy folyamatos, aktív támogatást tervezünk hozzá nem csupán patchek, de ingyenes kiegészítők formájában is. Ez nem csak új többjátékos térképeket jelent – ha már itt tartunk, természetesen a multit is kizárólag eredeti lemez birtokában élvezhetjük –, de a sztorimódot is úgy alkottuk meg, hogy könnyű legyen tovább bővíteni, na és persze tervezünk új hősöket, új egységeket is hozzáadni az alapjátékhoz. Ha a játék sikeres lesz, egy teljes értékű külön kiegészítő lemez is könnyen elképzelhető.

Mikor és hogy jött a képbe a Valve internetes letöltőportálja, a Steam? Miért jó, hogy míg itt novembertől elérhető játékotok, a dobozos megjelenés január közepéig várat magára?
A steames fiúkkal nagyon régóta jó kapcsolatot ápolunk, már évek óta egyértelmű volt számunkra, hogy az ő rendszerüket is igénybe kell vennünk a terjesztéshez. A digitális disztribúció jogához egyébként olyannyira ragaszkodtunk, hogy a kiadókereséskor is „ultimátumba" adtuk mindenkinek, hogy a párhuzamos steames terjesztéshez ragaszkodunk, az a mi kezünkben marad, ha törik, ha szakad. Sokan szívták emiatt a fogukat, de végül a francia kiadó ebbe is belement. Mi úgy éreztük, a King Arthurnak van helye a kemény karácsonyi piacon is, hisz ha megnézed, nem sok minőségi RTS jelent meg az elmúlt hónapokban. A Ubisoft ütemterve ezzel szemben a januárt tartja optimálisnak, ezért kell a dobozos verzióra várni még pár hetet.

A Valve-on keresztüli kiadásnál amúgy meg kell felelni bizonyos minőségi sztenderdnek, vagy ha az ember megfelelő pénzösszeget tesz le az asztalra, bármilyen játékot terjeszthet a hálózaton?
Igen, természetesen vannak alapkövetelmények a Valve rendszerébe való bekerüléshez is. Mi például már két éve elküldtünk nekik egy korai verziót, tesztelési célokkal. Az üzleti dolgokat tekintve elég rugalmasak, mármint azt tekintve, milyen alapösszeget kell letenni a terjesztésért, illetőleg, hogy milyen kisebb százalék jár nekik az eladott, letöltött példányok után. Természetesen ezek az adatok, mint minden más fejlesztőcsapatnál, úgy nálunk is titkosak.

Evezzünk kicsit más vizekre. Visszatekintve az elmúlt öt évetekre, hogyan látod a hazai videojáték fejlesztés helyzetét, különös tekintettel arra, hogy megszűnt az itthoni egyik legnagyobb csapat, az Eidos Hungary. Mit tehet ilyen esetben egy játékprogramozó, designer, könnyű helyezkedni máshol?
Az Eidosnál sok jó szakember és barátunk dolgozott, nagyon sajnáltuk pechjüket, abszolút nem az ő hibájuk volt a megszűnés. A játékszakmában maradni Magyarországon így jóval nehezebbé vált, hisz több mint száz fejlesztőnek kellett új állást találnia. Bár ott van a budapesti Crytek, rajtuk kívül már csak kisebb csapatok maradtak meg a színen: mi is például stabil, huszonöt fő körüli, összeszokott gárdával dolgozunk, így nem is vettünk fel senkit az Eidos megszűnése után sem. Mindazonáltal az általános programozók valószínűleg könnyedén elhelyezkedhetnek különböző üzleti szoftvereket fejlesztő cégeknél, inkább a designerek, grafikusok lehetnek nagyobb bajban.

Tegyük fel, jövő héten megnyerem az egymilliárd forintot érő lottóötöst, érdemes volna hazai játékfejlesztésbe fektetnem?
Ez a szakma egyáltalán nem csak a pénzről szól, hanem arról, sikerül-e összehoznod egy profi, hatékony csapatot és azt sikeresen működtetned. Persze hasznos dolog a pénz, de jó szakemberek és kapcsolatok nélkül mit sem ér. Kérdésedre válaszolva: szerintem találnál sokkal jobb és biztosabb módot is egy ekkora összeg befektetésére.

Végezetül beszéljünk kicsit a heteken belül boltokba kerülő King Arthurról. A játék teljes neve King Arthur: The Roleplaying Wargame – ez mit is takar pontosan?
Az előzetes videók alapján nagyon sokan egyszerű Total War koppintásként, klónként gondoltak az Arthurra, mert ugyanúgy hatalmas hadseregek masíroznak és csapnak össze benne történelmi környezetben, mint az C. Assembly játékában. Ennek a téves eszmének szerettük volna elejét venni a névválasztásban a szerepjáték elemek hangsúlyozásával, valamint a fejlesztői videók bemutatásával. A háromrészes sorozatban megpróbáltuk bemutatni, mennyivel több és más a mi programunk a Total War-szériánál. Az egész hadjáratmód például csak részben épít történelmi alapokra, elég jelentős fantasy elemeket is sikerül belecsempésznünk. Vannak itt óriások, koboldok, és mindenféle fura középkori szerzet, és a mi világunkat a mágia is igencsak átszövi: a pusztító villámlástól kezdve a meteoresőig sok mindennel támogathatjuk csapatainkat. Aztán ott van a szerteágazó történetszál, és a játékban rejlő rengeteg döntéshozatal: Artúr király karakterét mindenki a saját személyiségére szabhatja. Lehetünk igazságos keresztényi uralkodók, de alakíthatunk pogány zsarnokot is: ez a két különálló tengely más és más lehetőségeket (egységeket, küldetéseket) nyit meg a hadjáratban. Bátran állíthatom, hogy első végigvitel után is még csak a játék felével fogtok megismerkedni, annyira más lehetőségekkel kecsegtetnek a különböző játékstílusok.

Végezetül bár gondolom, nem mondhattok semmi konkrétumot, vannak már konkrét terveitek a jövőre? Szeretnétek elszakadni az RTS stílustól?
Igen, jól sejted, szilárd terveink vannak a folytatásra, de sajnos ezekről nem igazán beszélhetünk. Annyit azért elárulhatok, hogy új projektünknek már most találtunk kiadót, és bár mi készen állnánk más stílusokban való megmérettetésre is, egyelőre nem fogunk nagyon messzire elrugaszkodni az eddigiektől. ■



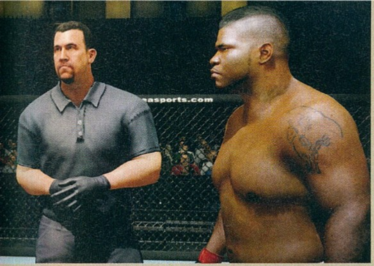


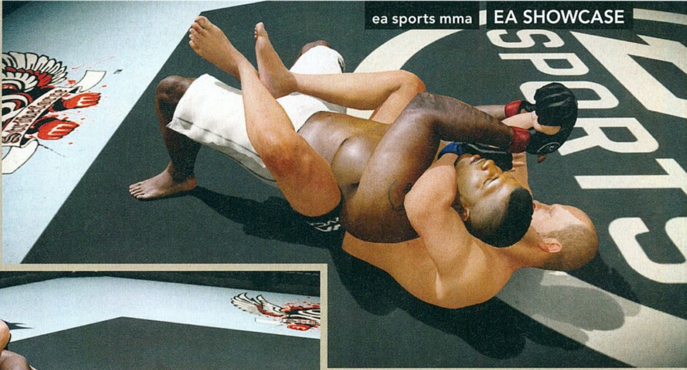
ELECTRONIC ARTS GALLERY

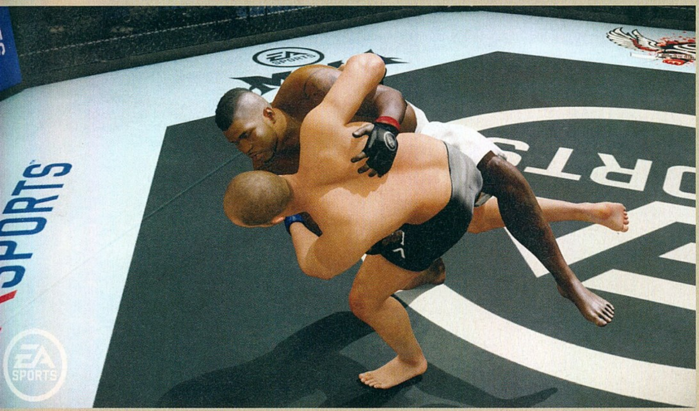
EA WINTER SHOWCASE

ÚJDONSÁGOK AZ AJTÓ MÖGÜL

MMA
SKATE 3
DANTE'S INFERNO









EA SPORTS MMA

Hatalmas fába vágta a fejszéjét az EA, mikor a rajongók igényeinek megfelelően felvették a kesztyűt hogy beszálljanak a ringbe és a szinte legnyersebb valamint legbrutálisabb küzdősporthoz készítsenek konverziót a világon: ez az MMA – vagyis a Mixed Martial Arts, a vegyes harcművészetek.

A játék két éve készül, és első számú fő fókusza a grafika részletességében rejlik. Hedrick Riviero designer elmondása szerint ha az igazi rajongókat sikerül meggyőzni, akkor mindenkit zsebre tehetnek. Így elsősorban a lehető legapróbb részletek reprodukálására rendezkedtek be: a legfrissebb tetoválások, a legismertebb sérülések, felszíni horzsolások, hegek és deformációk is helyet kapnak majd a harcosokon. Egy speciális technológia segítségével maximális részletességgel ültetik a monitorra a hírességeket, majd ezek után a harcosok egyedi mozgását is reprodukálják. Így tulajdonképpen elmondhatjuk, hogy az adott karakterre jellemző szimulációt láthatunk.

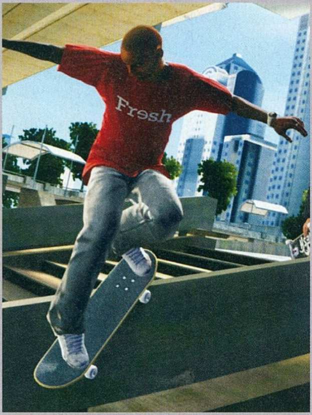
A másik hatalmas újítás az irányítási rendszerben lakozik. Az animációs rendszer átdolgozásával lehetőség nyílt arra, hogy a két küzdő fél akár szimultán is csépelhesse egymást, így nem kell arra várni, hogy az ellenfelünk befejezzen egy ütést, akár vele egy ütemben is bucira pofozhatjuk a buksiját. A testharc tökéletes szimulálásának érdekében az analóg karral kiválaszthatjuk, hogy melyik testrészre kívánunk ütni, illetve rúgni, és természetesen a földharc során is számos lehetőséggel bírunk majd (ilyenkor külön fókuszú kameranézetet kapunk, és egyfajta minijátékként ki kell kerülnünk ellenfelünk szorítása alól). A jelen pillanatban 18 harcost számláló játszható karakterlista folyamatosan bővül, a sport olyan nagyágyúival mint Fedor Emelianenko, vagy éppen Gegard Mousasi. Mint ahogy tárgyalások folynak a különböző MMA-frakciók bevonásáról is, legutóbb a Strikeforce bajnokság szerepeltetéséről érkezett hivatalos bejelentés a fejlesztők részéről. Mint laikus, totálisan meggyőzött a felvonultatott arzenál: a látvány valóban részletgazdag, a mozdulatok pazarok, és a lehetőségek pedig határtalanok. Kár, hogy még legalább háromnegyed évig várakozhatunk rá… ■







skate 3



Még élénken él bennem az emlék, ahogy Tony Hawk először tiszteletét tette a konzolok világában, és több száz óra örömszerzés mellett ezáltal beindította az extrémsportokat feldolgozó játékok elterjedését. És bár be kell ismernem, vajmi kevés szakértelemmel rendelkezem a gördeszka, mint kompetitív sport terén (a THPS3 óta nulla a tapasztalatom), így mondhatni abszolút laikusként kellett helytállnom a mellettem helyet foglaló Mike McCatney producer előtt amikor a Skate 3 próbaverziójának kontrollere akadt a kezembe.

Mike igyekezett megnyugtatni, hogy a hozzám hasonló kocajátékosok is képesek lesznek sikerélményekkel távozni a képernyő elől – és itt lép be rögtön a Skate 3 első nagy újítása: a nehézségi fokozatok szerepeltetése. A kezdő móddal ugyanis az irányítás engedékenyebb lesz, kevesebb pontosságot igényelnek majd a mozdulatok kivitelezései, és a finomabb trükkök végrehajtását is sokkal egyszerűbben tudjuk abszolválni, mint mondjuk az élethűségre törekedő extrém fokozaton (a FlickIt kezelési rendszer alapjai nem változtak, továbbra sem a gomboké a főszerep). És ez valóban működik – még én is képes voltam lélegzetelállító felpörgetések és beforgások bemutatására, amiben lényegesen sokat dobott, hogy totális kontrollunk van az irányítható karakter felett. Mozdulatainkat tagolhatjuk a testre, és a deszkára is, illetve ezt a kettőt kombinálva varázslatos élethűséggel megáldott variációkat kapunk (lényegi plusz, hogy gyalogosan is átszelhetjük a játék helyszínéül szolgáló új helyszín, Port Caverton kikötői városnegyedét). A második hatalmas újítás, hogy ezúttal már nem egyedül kell a sztorimódon végighaladnunk, hanem csoportosan, egyfajta bandába verődve versenghetünk egymással, vagy rivális csoportok tagjaival.

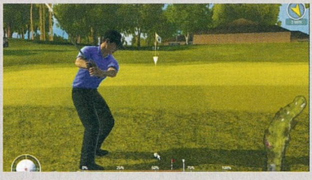
Ha nincs partnerünk, a gép felajánl AI irányította játékosokat, amit online és offline módban is játszhatunk egyaránt – sőt, a 30 licenszelt gördeszkabajnok közül is toborozhatunk segítőket a csapatainkba. A fedett és nyílt terepeken váltakozó helyszínek változatossága, a karakterkidolgozás és az animáció sokat finomodott az előző részek óta, az irányítás élvezhetővé tételével pedig a hozzám hasonló újoncok is bátran próbát tehetnek a májusra datált megjelenéskor. ■



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

platform pc, ps3, x360 **megjelenés** március

Már javában zajlik a Bad Company 2 bétatesztje, és mivel a kiállításon is csak ezt mutatták, túlzottan exkluzív információkkal nem tudok szolgálni. A srácok a már több EA-fejes által megemlített, de hivatalosan be nem jelentett Battlefield 3-ról se nagyon akartak még beszélni; igaz, legalább hozzátették a „még" szócskát. A Bad Company 2 a rengeteg jármű, fegyver és megszerezhető bónusz mellett az egyjátékos-módjával is ki fog tűnni a hasonló – értsd: 95%-ban multira tervezett – játékok seregéből. Legalábbis az egyik designer azt mondta, hatalmas figyelmet szentelnek ennek a módnak is, és alaposan sikerült felülmúlniuk az első részt. Sajnos azonban ezt a márciusi megjelenés előtt nem fogják bővebben mutogatni, meglepetésnek szánják az őrült osztag új kalandját… ■



TIGER WOODS ONLINE

platform pc **megjelenés** december

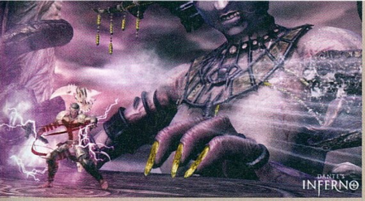
Noha a nemrég balesetet szenvedett sztár 2006 óta nem tűnik fel PC-n, idén megfordult a helyzet. No nem a Tiger Woods 2010-ről van szó, hanem a direkt böngészőablakokba tervezett online verzióról. Irányítás terén is az egyszerűség diktál: vagy a klasszikus háromszor kattintós metódust alkalmazzuk, vagy az egérrel hadonászunk (aki sikereket akar elérni, annak az előbbi ajánlott…). Modern online böngészős játékról van szó – tehát minden közösségi jellemzőt beleépítettek a barátlistáktól az automata jelentések küldéséig. (Jövőre talán már Twitter-támogatás is lesz.) A grafika nem mérhető a HD-verziók látványvilágához, és egyelőre viszonylag kevés pálya is van, de mivel ingyenes játékelhetőség is lesz, ez talán nem is gond. A bétaverzió mindenki számára elérhető a hivatalos oldalon. ■



COMMAND & CONQUER 4

platform pc **megjelenés** március

A sorozatot lezárni hivatott játékról kiderült, hogy ez csak Kane történetének lezárása – ha nagyon akarnák, valami új főalakkal tudnák folytatni a sorozatot. A sorozat felett bábáskodó Jon van Canegham (a Might & Magic és a Heroes sorozatok megalkotója) elmondta, a C&C jövője az a hatalmas tömeg lehet, aki online eljátszogat az ingyenes Flash-játékokkal, mint amilyen a Farmville vagy a Facebook bármelyik másik népszerű programja. Így ha esetleg számozott, dobozban kiadott folytatás nem is lesz, a sorozatnak mi még fényes jövőt jósolunk; igaz, lehet, hogy azokkal az epizódokkal már nem mi fogunk játszani. De vissza a C&C4-re: a márciusban érkező program állandóan a netre kapcsolódik, és bármilyen módban is játsszuk, virtuális énünk tapasztalati pontokat kap, szintet lép, pontokat osztogatva egyre táposabbá válik. ■







DANTE'S INFERNO

Megközelítőleg három hónappal a megjelenés előtt úgy gondolná a halandó játékos, hogy egy-egy projekt képe viszonylagos stabilitást és közel végleges készültségi fokot mutat. Nos, ezzel ellentétben úgy tűnik az EA az utolsó utáni pillanatokra hagyja a végső simításokat, mert a Dante's Inferno távol állt még a készre csiszolt műtől.

A felsorakozó kihívók a God of War 3, a Darksiders, vagy Bayonetta személyében lényegében mind többet mutattak magukból, mint az Isteni Színjáték alapján inspirálódott mészárlás a pokolban, így némileg aggódva nyugtáztam, hogy láthatólag számtalan apró módosítás és átvirrasztott éjszaka vár az utolsó pillanatig a játékon dolgozó több száz alkalmazottra... Ez alkalommal a második bugyor, a Bujaság került játszható közelségbe, ami Dante fő művéből merítvén a pokol többi szekciójához hasonlóan egyedi művészeti irányvonallal, ábrázolással, és ellenfelekkel bírt. A játékmenet változatosságára nem lehet panasz: karakterünk látványosan fejlődik a levadászott ellenfelek nyomán, valamint kegyetlen kivégzőmozdulatokkal is zárhatja a csatákat.

A legyőzött ellenfelek lelkei a BioShock rendszeréhez hasonlatosan meg is menthetőek, így a két választás eltérő tulajdonságokkal ajándékozza meg karakterünket. De emellett nem elhanyagolandó logikai feladványok is tarkítják a pályarészeket: a látott pályán például egy teremben különböző kapcsolókat és oszlopokat kellett a helyükre tolnunk, hogy továbbjuthassunk, amit a szintkülönbség, és néhány szétverhető szobor tovább színesített. A helyes sorrend után pedig egy forgó toronyban találjuk magunkat, egy hatalmas mellű főellenféllel szemben! A harc, és fegyverhasználat kellemesen finomodott a tavaszi játékélményeink óta, és a grafikán is látszik, hogy sokat csiszolták, azonban még mindig számos tennivaló van a februári premierig, amit már csak az év elején várható dömpingre való tekintettel is reménykedve várunk! ■





STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

platform pc **megjelenés** ?

A KotOR után 300 évvel, az első film előtt 3500 évvel járunk – tehát a BioWare-nek gyakorlatilag teljesen szabad keze van a világ kialakításában. A kiállításon csak a GamesComos jeleneteket mutatták újra (no meg egy új bolygót, a filmben tragikus véget érő Alderaant), de egy német újság embargó be-nem-tartásának köszönhetően be tudunk számolni a két végleges kasztról. A köztársaságiaknál a katona, a csempész és a jedi lovag mellé a Jedi Consular csatlakozik, a rosszarcúaknál pedig a fejvadász, a sith harcos, a birodalmi ügynök társa a sith inkvizítor lesz. A két új kaszt mindegyike az Erőt használja majd, de nem feltétlenül sebzésre, inkább távolsági harcra és társaik támogatására. És mindez azt is jelenti, hogy droidot nem alakíthatunk a játékban... ■



ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

platform ps3, psp, x360 **megjelenés** január

Azon túl, hogy sokkal, de sokkal látványosabb, az új Army of Two igencsak hasonlít az első részre. Ugyanaz a két maszkos pszichopata van a képernyőn, ugyanúgy az összedolgozás, az ellenfelek figyelmének lekötése, illetve hátbatámadása a küzdelmek központi eleme, a fedezékharccal egyetemben. Kis javításokat persze megfigyelhetünk itt-ott: ilyen a sokkal jobban működő közelharc, a millió lehetőséget adó fegyverfejlesztés, a sprintelés lehetősége. Az igazi öröm azonban a néhány új kooperatív mozdulat volt (én megadtam magam, a német kollégа meg leмészárolta a trükkömnek bedőlő kínaiakat), valamint a tényleg fantasztikus látványvilág. Az állatkerti pálya külön durva: itt az elefánttetem is taktikai elemmé, fedezékké vált... ■

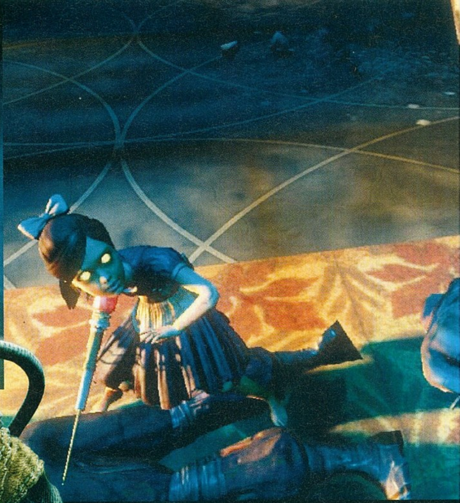


MASS EFFECT 2

platform pc, x360 **megjelenés** január

Az Xbox 360-as verzió volt kiállítva, azzal tudtam lezavarni pár harcot. Az előző számunkban nyilatkozó producer nem hazudott: a játék pöpecül néz ki, és már most jobban fut, mint az első rész bármikor. A harc sokkal akciódúsabb lett, olyannyira, hogy társaimra nem is igazán tudtam figyelni – bőven elég volt az, hogy fedezékből fedezékbe rohantam, lőttem vagy ötféle fegyverrel, bevetettem pár képességet. Még jó, hogy a külön használandó medigélt kivették a játékból – a Mass Effect 2 a ma már megszokott regenerálódó életerőt használja –, mert arra már nem jutott volna időm... A sztoriról, a mesterséges intelligenciáról, és úgy általában a játék nagy részéről semmit nem tudtam meg, de az legalább biztosnak tűnik, hogy a játékidő jelentős részét kitevő harcok fényéveket léptek előre az eredeti óta... ■





kiadó **take two** fejlesztő **2k marine**
platform **pc, ps3, x360** megjelenés **2010. február 9.**

Volt idő, mikor folytatást készíteni nem volt nehéz – elég volt új történetet írni, megforgatni az idő kerekét egy kicsit, itt-ott helyrehozni azt, amit tényleg kellett, a tartalmi részt pedig többé-kevésbé újra fel lehetett használni. Születtek így silány, figyelemre sem méltó sokadik részek, az elődön olyan nagyon túl nem mutató, annál mégis jobb klasszikusok és persze olyanok, amik drasztikusan új irányba terelték a száguldó lokomotívot. A saját hang megtalálása és az új közönség bevonása manapság előszeretettel kerül terítékre – ott a sokat emlegetett Prince of Persia (ahol az új, 2010-es folytatás hátrahagyja a nem működő család- és játékosbarát megközelítést), ott a szinte nulláról újra kezdett Splinter

TÁMADNAK A BIG SISTEREK: ALAPJAIBAN ÚJUL MEG A BIOSHOCK 2, DE A KÁOSZ, A FÉLELEM ÉS AZ UTÓPIA A RÉGI

[ÍRTA W]







Bal kéz szórja a plazmid-áldást, a jobb pedig vagy a fúróval, vagy a fegyverekkel osztja halált



Cell Conviction és most itt van a BioShock 2 is. A játék, amely nagyon nem sorozatnak készült, a játék, amely a holtidőszakot kihasználva múlt felül minden várakozást, a játék, amely egy lassan építkező franchise kiindulópontja volt. És a játék, amely most, már a második rész előtt radikálisan megújul.

RAPTURE, LEPOROLVA

Mert újítónak nevezni a BioShock 2-t erős túlzás lett volna, az eredeti stábot szinte teljes egészében leváltó kiadói döntés inkább a „sok pénzt a nevet kihasználva, gyorsan és valamennyire minőségi szinten" utat választotta. A játékról korábban sok oldalon már értekeztünk – akkor és ott el lehetett mondani róla azt, amit mindenki látott. A kissé nyögvenyelős főszereplőváltást (Big Daddy prototípus?), a korszakot (nem előzmény, hanem folytatás, alig pár hónapos időkieséssel), a szinte teljes egészében megegyező harcrendszert (leszámítva a párhuzamos plazmid- és fegyverhasználatot), a teljes egészében lemásolt interfészt.

Ez volt akkor, és ez van most – Rapture továbbra is víz alatt fekszik, a játékos pedig továbbra is benne mászkál. Tíz évvel az első rész eseményei után, a tervezett nagy nemezis, a Big Sister nélkül. Legalábbis részben, a BioShock 2 eredetileg rabló-pandúr játékot játszott volna, a Big Sister alkalmankénti feltűnése majd a vele való küzdelem ismétlődő eseményként lett volna jelen. Ez az, ami tavaszi előzetesünk óta ugrott, és egyáltalán nem véletlenül: már az első pár összecsapás után előjött a leküzdhetetlen frusztráció – a Big Sister kvázi legyőzhetetlen ellenfélként mindig eliszkolt, nem csak a drámaiságot rombolva le ezzel, de elvéve a győzelem érzését is. Valahogy úgy, mint az inkriminált Prince of Persia esetében. A módszer ugrott, a történet viszont nem. Andrew Ryan szelleme köztünk jár.

> **Nem sűrűn változik ekkorát játék a megjelenéséhez ilyen közel, de ez bőven a BioShock 2 javára válhat**

A SZIRÉN SIKÁTOR

Még ha nem is fizikai formában, Ryan úr az első rész ügyködései alatt (véglegesen) távozott az élők sorából, az emlékiratai és a céljai nem – a BioShock folytatása ismét hátrahagyott naplókkal alapozza meg az eseményeket, a hangsúlyt ezúttal Ryan emlékeire téve. Nem véletlenül, a szálakat legfőbb politikai opponense, Sofia Lamb doktornő mozgatja. Lamb asszonyság mindig is hatalomëhes volt, Ryan eltűnésével pedig végre meg is kapta, amire vágyott: míg Ryan elsősorban az egyéni boldogulást erőltette, addig Lamb inkább kommunista ideákat vall. „Az egész világ a családod", mondja, „áldozd be az igényeid a közösségért". És a terve működés közben tökéletesen is ment, a fanatikus ideából toborzóvallást gyártva, egészen addig, míg Delta, az első Big Daddy prototípus öntudatra nem ébred és agyatlan drónból nem válik belőle forradalmár. Delta őrangyalának kiléte ismeretlen, csupán annyi biztos, hogy segítőtársa folyamatosan tartja vele a kapcsolatot a rádión keresztül. Big Daddyként nem csak a masszív páncél áll rendelkezésre, de a védelmezendő Little Sister is. A barátságosabbá tett kislányok még mindig az Adam köré felhúzott táplálékIánc központi figurái, de Deltáé különösen fontos. Igaz, senki, még maga a Little Sister sem tudja miért, de Lamb doktornő mindent megtesz azért, hogy megkaparintsa. És ehhez nem csak a Big Sistereket veti be (akikből rengeteg van, és mindegyik le is győzhető), de a fanatikus követőit is.

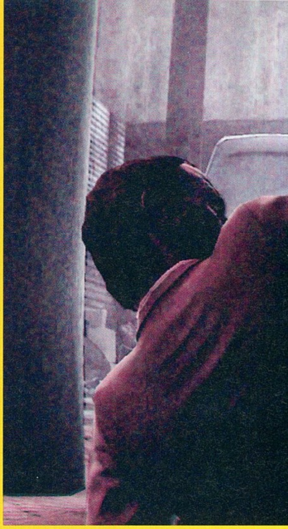
A BioShock annak idején érdekesen viszonyult a bossfightok intézményéhez: elismerte azok létezését és ki is használta az általa nyújtott előnyöket, de nem annyira és nem olyan mennyiségben, mint az átlag játékok. Ez a folytatás esetében kissé változik, a BS2-ben nagyobb, látványosabb és mindenekelőtt több kiemelt összecsapás várható, Rapture már nem csak az agyatlan splicer vadászok, de az eseményekben fontos szerepet játszó szereplők birodalma is. És persze az akcióé is, ami az első részt idéző látvánnyal szemben sokat alakult.

A BioShock 2 elsősorban a minijátékokat módosítja, azokat viszont drasztikusan. Ilyen a hackelés újragondolása, vízvezeték-szerelgetés helyett hackelő fegyver van, amely nem csak leegyszerűsíti a folyamatot, de még a távolból való, akár harc közbeni machinációt is lehetővé teszi. Ennél jóval hasznosabb és látványosabb a fegyverek fejlesztése: nem csak a sebzési érték és a cipelhető lőszermennyiség nő, de a három szinten való tápolás új funkciót is megnyit. A fúrófej esetében ez a golyókat visszalökni képes pajzsban nyilvánul meg, a szegecslövő tömegoszlató meg forró fémdarabokat okádhat magából.

CSOPORTTERÁPIA

A játék, aminek semmi szüksége multiplayerre. A játék, ami a folytatásra multiplayert kap: a lassan ténylegesen kötelezővé tett többjátékos hírigét a BioShock 2 komolyan veszi – nem csak a külön fejlesztőcsapatot (Digital Extremes), de a módokat is tekintve. A klasszikus egymás elleni hentelésen túl a BS2 a CTF egy sajátságos változatát (kapd el a Little Sistert) is felmutatja, a Call of Duty óta gyakorlatilag alapfelszerelésnek számító perk-rendszerrel egyetemben. A Rapture-t megrázó forradalom idejére helyezett online porcióban kreált szereplők folyamatosan újabb és újabb plazmidokat, fegyvereket kapnak, ezeket szabadon rendezgethetik és módosíthatják – az egyes kiosztások közötti váltás akár menet közben, a halált követően is megtörténhet. A DE és a 2K nagyon komolyan veszi a multiplayert, legalább olyan kidolgozott és tartalmas oldalként tekint rá, mint a történetre. Ám egyértelmű, hogy a BioShock 2 továbbra is Rapture-ről és arról a tizensokórás élményről szól, amely ismét elhozza minden idők egyik legfélelmetesebb birodalmát. A víz alatt, ellenségekkel minden sarkon, a túlélés legapróbb reményével. Lehet, hogy a felszínen jobb, de a mélyben még ott lapulhat a csoda. ■

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS™ 伏天





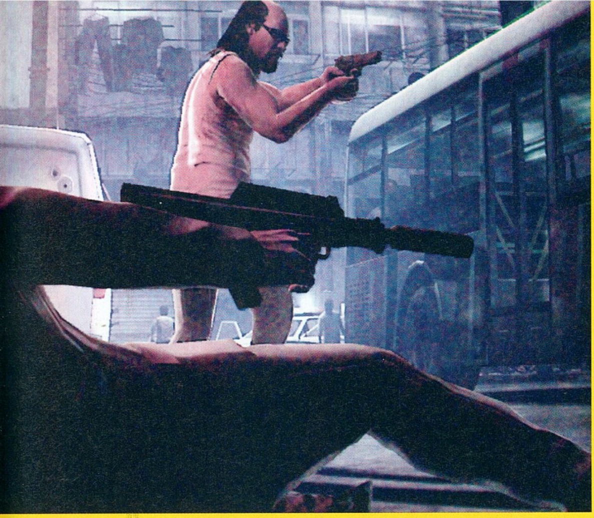
[ÍRTA W]

NAGY ZŰR KIS-KÍNÁBAN: AZ ŐRÜLT DUÓ NEM BÍRJA HÁTRAHAGYNI BŰNÖZŐI MÚLTJÁT ÉS ISMÉT NAGY PÁCBA KEVEREDIK. AKCIÓZÁS SÖTÉT SIKÁTOROKBAN, NEONFÉNY ÖVEZTE UTCÁKON ÉS KOSZOS APARTMANOKBAN, EZÚTTAL ELSŐSORBAN MÁR NEM PÁROSBAN. FŐSZEREPBEN LYNCH, ÉS AZ Ő KIS BOWLING-GOLYÓJA.

KIADÓ SQUARE ENIX EUROPE
FEJLESZTŐ IO INTERACTIVE
PLATFORM PC, PS3, X360
MEGJELENÉS 2010

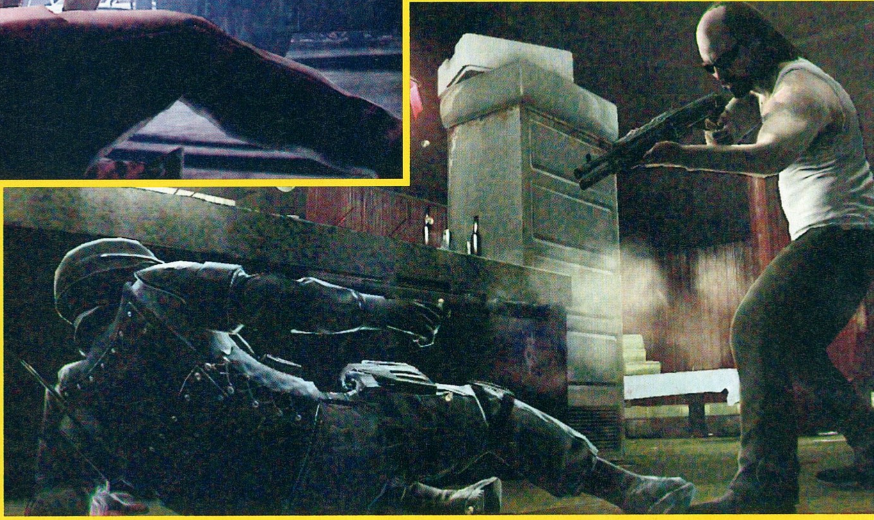


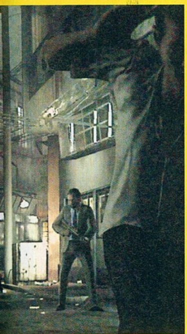
[ÍRTA GRATH]





Az IO Interactive varázslókat megszégyenítő ügyességgel hiteti el, hogy egy nyüzsgő nagyvárosban vagyunk. A számukat tekintve lehet, hogy kevés a járókelő, de a remek pályadesign miatt mindig úgy tűnik, mintha mindenhol ártatlan kínaiak masíroznának, nem tudva a rájuk leselkedő veszélyekről.





Hősök és antihősök – ami pár éve még elképzelhetetlen volt, az manapság mindennapos. Mármint nem a hősök és antihősök szerepeltetése, hanem az, hogy nem csak, hogy nem néma és névtelen szereplők mászkálnak a képernyőn, hanem többnyire olyanok, akikkel a való életben nem hogy nem kommunikál az ember, de jobb esetben nem is látja őket. Hiszen többnyire vagy a rács mögött ülnek, vagy oda tartanak, vagy épp a saját sírjukat kapirgálják. Kane és Lynch pontosan ilyen volt: filmvászonra illő vérbeli bűnözők, akik gondolkodás nélkül lőnek bele a tömegbe egy tömött diszkóban; valóságos utcai háborút vívnak az utcákat elözönlő rendőrökkel; bulldózerrel törnek be egy börtönbe. A Kane and Lynch akár tananyag is lehetne a Michael Mann rajongói körben, legalábbis a feléig, egészen addig a pontig, míg az addig remek mederben folydogáló ponyvaregény nem fordult egy száznyolcvan fokosat és nem kötött ki valahol Dél-Amerikában, mindenfajta különösebb magyarázat nélkül. No persze a K&L esetében ez talán nem is a legnagyobb baj volt – az elherdált tehetség, a különösebb összekötő kapocs nélkül egymásra hányt játékmechanika-darabok bűzös masszája sokkal inkább hátráltatta a párost a sikerben. Az IO viszont nem adja fel. Kane és Lynch nem csak Hollywood, de a folytatás felé is halad, új terepen, új megközelítéssel, de a régi intenzitással. Nagy zűr kis Kínában.

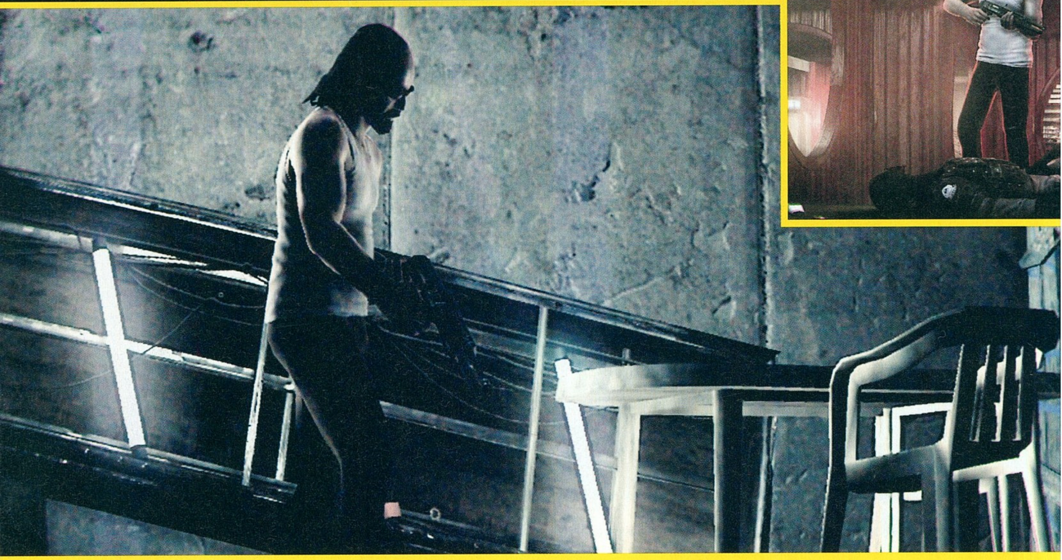
KÁNIKULAI DÉLUTÁN

Kevés olyan öntudatos stúdió van, aki egy, nyíltan elárulja, hogy pontosan mi is inspirálta, kettő, nem csak, hogy tanul a hibáiból, de teljes odafigyeléssel hallgatja meg minden kritikusát. Az IO Interactive (állítólag) ilyen – a folyamatosan fejlődő Hitman-széria, a már első nekifutásra is zseniális Freedom Fighters után a Kane and Lynch lett volna az a játék(sorozat), amely a jelenlegi generáció zászlóvivője lett volna az IO számára. De nem az lett: gyatra irányítás, nem létező mesterséges intelligencia, fizika nélküli statikus világ, felfújt léggömbökként grasszáló karakterek… A lista hosszú és tulajdonképpen bármelyik tétele elegendő lett volna ahhoz, hogy Kane és Lynch a sufniban maradjon. De nem maradnak ott, nagyon nem – legalábbis Lynch. Merthogy a Dog Days inkább róla és az őrült pszichéjéről szól.

Ez pedig az előzmények ismeretében egyáltalán nem meglepő, a K&L ugyanis az eredeti tervek szerint csak és kizárólag Kane-ről szólt volna, Lynchet a mellőzött haver szerepre kárhoztatva. A Dog Days már nagyon komolyan veszi a fókuszálást: Kane a történetben ugyan feltűnik, de irányítható karakterként csak a kooperatív módban szerepel, az est főszereplője kizárólagosan Lynch. És persze az őrült elméje – merthogy Lynch továbbra is gyógyszeres kezelés alatt áll és továbbra sem érti, hogy miért tartja mindenki őrültnek. Még akkor sem, mikor vérben tocsog, kutyával rabol ki egy kávézót vagy bowling-golyóval tör be egy ajtót egy leputszult motelban. Pedig ezúttal aztán tényleg nem kereste a bajt, hiszen hónapok teltek el a több kontinensen átívelő és az alvilágot felbolygató bosszúhadjárat óta, a páros elborultabb fele Sanghajban keresett menedéket, ahol egykori európai bűnözők oldalán kisstílű akciókkal keresi meg a mindennapi betevőre elegendőt. Akcióhősök ilyesfajta nyugdíjazása sosem szokott jól elsülni, a pszichopata lelkületet az egyenletbe passzírozva pedig határozottan rosszabb a helyzet: Lynch nem elég, hogy belekeveredik egy kétes fegyverüzletbe, de magára haragítja Kína nagyobbik felét is, így csak Kane segítségére számíthat a koszos kézi kamerák által mutatott akcióban.

HIÁBA PÁROS KALAND, KANE MOST MÁR CSAK MULTIBAN IRÁNYÍTHATÓ, A FOLYTATÁSBAN TELJESEN AZ ŐRÜLT LYNCHÉ A FŐSZEREP!





CLOVERFIELD

A Dog Dayst látva nem az fog feltűnni, hogy mennyit fejlődött az akció, hogy mennyivel jobb a célzás, vagy hogy mennyivel kidolgozottabb a környezet, hanem az, hogy milyen furán néz ki. Vagy inkább furán, különlegesen, rosszul; a jelzőt mindenki találja meg maga. Az IO például „dokushooternek" aposztrofálja, az érvek felsorakoztatása után teljesen jogosan. Ahelyett, hogy a magasabb poligonszám és a részletesebb textúrák irányába mozdultak volna el a folytatással, inkább a ritkán járt utat választották: a különcködését és a stílusét. A K&L2 kapcsán játékszinten talán csak a Manhuntot lehetne felhozni, de a filmes inspirációk és a sokat emlegetett Mann hatása dominánsabb. A beleélést most nem monológok és nem hosszúra nyújtott átvezető videók, hanem a testközelség imitálása segíti. Az alap a Collateral, a 2004-es bűndráma, ahol az átlagember (a taxisofőr) egy éjszakát töltött az ágyban a bűnnel (a bérgyilkossal) – kézi kamerán át, mesterséges fények, erős filmes szűrők és stabil kép nélkül. A kép szemcsés, a kamera folyamatosan izeg-mozog, sosem tart egy stabil pozíciót, futás közben képtelen egy pontra fókuszálni, az akció hevében a felvétel recseg-ropog, a képarány torzul, a színek egybefolynak. Minden úgy néz ki, ahogy nem kellene neki, hiszen a HD korszak elsősorban a művi tökéletességről szól. A Dog Days viszont a valóságról akar mesélni, olyan gerillastílusban, mint ahogy a Cloverfield hatalmas szörnyét a New York-i túlélők lencsevégre kapták, olyan esetlenül, ahogy a három filmes kutatott a boszorkány után a Blair Witch Projectben. A határokat a K&L2 szerencsére ismeri: a stílus lehet, hogy extrém és példa nélküli, a megvalósítás viszont ügyel arra, hogy ne menjen a játékmenet kárára – ne takarja ki az akciót, ne akadályozzon az előrejutásban, ne okozzon rosszullétet a hiperaktivitásával.

Merthogy a Kane and Lynch 2 továbbra is külső nézetes akciójáték, közel változatlan alapok nélkül. Még mindig minden szétpuffogtatásáról szól, még mindig egy modern fegyverpornó. Viszont most már negyedannyira sem statikus, mint volt, a világ egyik legnagyobb nagyvárosa nem csak a neonfényben fürdőzik, de a rombolható terepben is bővelkedik. Az epikusnak ígért küzdelmek során, ami tud, az szakad, porzik, törik és összeroskad, legyen az egy étterem lambériája, egy népszerű sétálóutca kirakatrengetege, vagy egy motelszoba trehányul összeválogatott berendezése. A terep már nem csak díszlet, de aktív résztvevője az akciónak is, a K&L2 halad a korral és beveti az automatikus fedezékrendszer intézményét. Ráadásul a célzási gondok is megoldódni látszanak, a Dog Days már a testtájékok fogalmát is ismeri, így a kar-, láb- és fejlövések bősz adagolása tovább fokozza az intenzitást. Ez viszont még nem minden, az IO állítása szerint több újdonságot is csempész a harcrendszerbe, de hogy mit, azt egyelőre nem hajlandó elárulni.

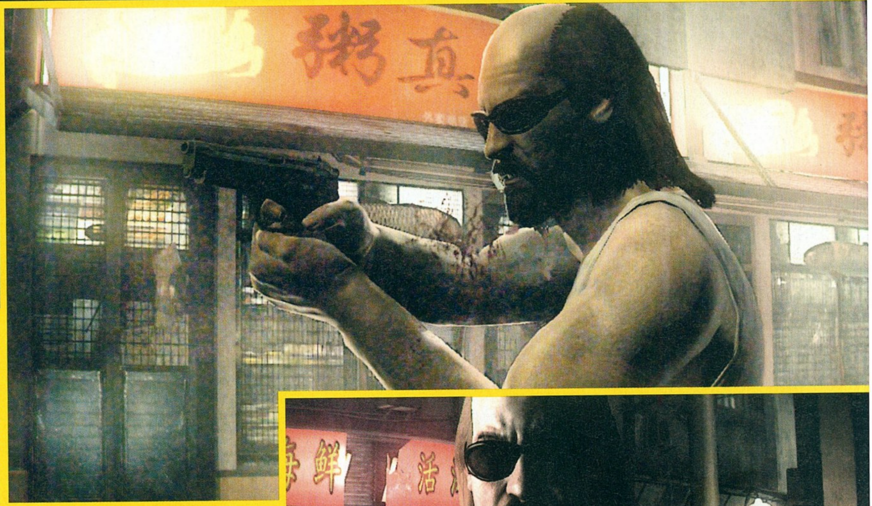
Az viszont biztos, hogy a legkritikusabb pontokon fejlődés várható. Az időhiány miatt az elődből törölt online kooperatív mód már biztos jelen lesz, ahogy a visszatérők listáján szereplő Fragile Alliance is. A sajátságos multiplayer mód mind a mai napig az egyik legötletesebb és talán legkevésbé kihasznált ötlet volt, amely egy erősen közepes térképcsomagon és alig pár napon túl hosszú távú vagy mély szórakozást nem nyújtott. A FA éppen ezért nagyobb mélységet kap, ahogy a felkínált játékmódok zöme is. Újabb homályos pont, újabb kérdések.

A titkolózás pedig valamennyire érthető – az elvárások ezúttal talán alacsonyabbak, a K&L2 jelenleg radar alatti meglepetéscím és nem rivaldafényt élvező sztár, akivel sokan szeretnének ágyba bújni. Pedig a Dog Daysre nagyon érdemes figyelni, az IO korábban már többször is bizonyított, most pedig robbantani akar. Lelkesedéssel, gondos tervezéssel és olyan odaadással, amely sokakból hiányzik. Az északi fiúkból nem – Kane és Lynch ugyan könyörtelen gyilkosok, de még mindig tudnak annyira karizmatikusak lenni, hogy érdemes legyen értük szurkolni. ■





A fedezékbe bújás az első részben is szerepelt, de most sokkal nagyobb szerep jut neki, főleg, mert a mesterséges intelligencia is előszeretettel küldi az ellenfeleket biztos menedék mögé, akik hajlamosak nem csak pontossággal, de meglepetésszerű támadással viszonozni a tüzet.







Ajándék stratégiai útmutató kötettel!
• 200 oldalas, színes, nagyalakú magyar nyelvű kötetet kapsz a játék mellé 2009. december 31-ig vagy a készlet erejéig, az 576 KByte üzletekben
STRATÉGIAI ÚTMUTATÓ
DRAGON AGE
VÉRVONALAK
DRAGON AGE
VÉRVONALAK
BIOWARE
EA
DRAGON AGE™
VÉRVONALAK
PC-n magyar felirattal
PC ÉS XBOX 360 PLATFORMON MÁR KAPHATÓ,
PS3-RA MEGJELENIK 2009. NOVEMBER 20-ÁN!
www.electronicarts.hu/dragonage
EA
18
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360
BIOWARE™
A stratégiai útmutató tartalma:
• Fő és mellékküldetések leírása, részletes térképekkel
• A főszereplők képességeinek bemutatása, fejlesztésük lehetőségei, a romantikus szálak elérésének lépései
• Fegyver, felszerelés és varázslat lista, pontos jellemzőkkel
• Karakter specializációk, party típusok
• Teljes bestiárium
© 2009 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák, a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.





AZ ÉVTIZED IKONJAI







A nyolcvanas évek Marióról és Pac-Manről szóltak. A kilencvenes évek Sonic és Gordon Freeman birodalma volt. Az új évezred első tíz éve pedig… nos, az a következő hősökről, játékokról szólt. A továbbiakban megtudhatod, hogy e, mára legendássá vált játékok miként is készültek el, milyen folyamatok hatására lettek ikonokká.









IKONMUTATÓ

ALKOTÓK
SHIGERU MIYAMOTO
SZEREPEK
WII SPORTS, WII PLAY, WII MUSIC, WII SPORTS RESORT

MII

MIKÉNT LETT MIYAMOTO SOK-SOK ÉVES ÖTLETÉBŐL A FÖLD LEGNAGYOBB HADSEREGE



1986 – a Mii-k élete huszonhárom évvel ezelőtt indult, mégis csak pár esztendeje ismerhetjük őket. Az egész ötlet Shigeru Miyamoto fejében született meg, de a mindeközben sikert sikerre halmozó designernek sosem sikerült fogyasztható és sikerre ítéltetett formába öntenie az „emberszobrászatot". A Japánon kívül meg nem jelent Famicom Disk System platformra (ez a NES kiegészítője volt – és a Disk ekkor még flopit jelent, 112 kbyte hellyel) készült el a Mii-k első verziója: egy rajzfilmszerű, és természetesen 2D-s karakterszerkesztő. Igaz, ezzel még csak arcokat lehetett alakítani, de a program animálta is a kis lényeket: azok mosolyogtak, pislogtak, egyszóval sokkal több élet volt bennük, mint a korszak többi játékhősében. Csakhogy pont itt volt a gond: ezek a karakterek nem játékhősök voltak, hanem megrajzolt figurák egy szerkesztőprogramban. Miyamoto tudta, hogy ezzel a koncepcióval lehetne valamit kezdeni, de sem ő, sem a Nintendo bármely más alkalmazottja nem tudott rájönni, hogy ez mi is lehetne. Fél éven keresztül kepesztettek még a projekten, de akkor Miyamoto éppen olyan határozottsággal lőtte le saját játéktervét, ahogy azt azóta is megteszi a Nintendo bármely színvonaltalan(nak ítélt) alkotásával.

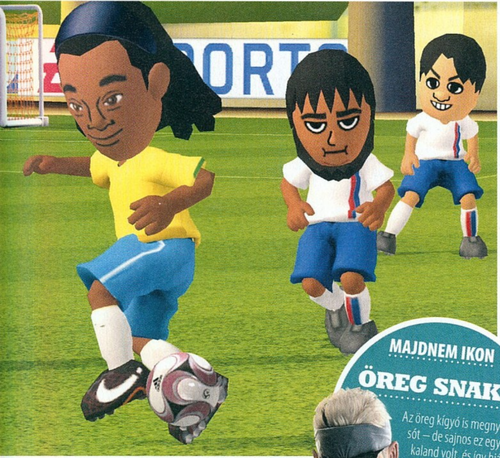
A következő próbálkozás ismét egy csúfos kudarcba fulladt Nintendo-gépen következett, ez volt a Nintendo 64 DD, amelyen ismét előkerült Miyamoto évtizedes ötlete. A program el is készült: immár 3D-s figurákat lehetett benne alakítgatni, azzal az extrával – ami érdekes módon a Mii-knél hiányzik –, hogy itt már karakterünk ruhatárát is lehetett cserélgetni, színezni. A program gyakorlatilag a Simsek karaktergenerálójának az előfutára volt, ám amíg a Maxisnak később sikerült az ötletet továbbvinni, addig Miyamoto meglepő módon megint kudarcot vallott: „Arra számítottam, hogy a cégnél mindenkinek a figyelmét felkelti majd a program, de mindenki csak megzavarodott – nem értették, és én sem, hogy ebből milyen játékot lehetne készíteni. Így végül ezt a fejlesztést is le kellett állítani."

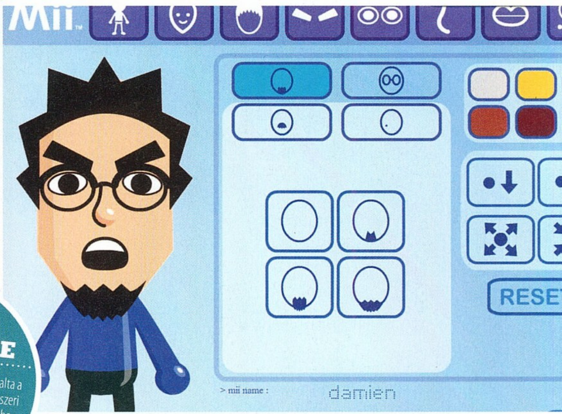
Újabb évek teltek el, újabb bukás hardvert adott ki a Nintendo, így az ötlet megint előkerülhetett. És pár hónap fejlesztés után megint lehetett kukázni. Emlékszik valaki a Game Boy Advance-hoz bejelentett, de aztán sosem kiadott kamerára, a Game Eye-ra? Nem valószínű, és mivel ez lett volna a már nevet is kapott karakterszerkesztős program, a Stage Debut alapja, nem csoda, hogy a játék végül sosem jelent meg. A terv akkor született, amikor a GameCube és a GBA összekötése még „a következő nagy dobás" projekt volt. A játék a következőképpen nézett volna ki: a Game Eye kamerájával készítesz egy – borzalmas minőségű – képet az arcodról, ezt kábelen áttolod a GameCube-ra, ahol a program azt tette volna a kis figurád fejére, mintegy maszkként. Hogy a játékban ezt követően mit is kellett, lehetett volna csinálni, az igazán sosem kristályosodott ki, és valószínűleg ez vezetett oda, hogy a Nintendo ügyeit tekintve elég nagy hatalommal rendelkező Miyamoto sem tudta kijárni a Game Eye hardver megjelentetését.

Húsz év telt el, mióta Miyamoto megálmodta az egyéni ízlés szerint megalkotható figurákat, és míg az EA milliárdokat kaszált a félig-meddig ugyanerre az alapra építő Sims-sorozattal, addig a zseniális designer csak vergődött az ötlettel. Három kudarc után a legtöbben feladták volna a dolgot, de Miyamoto ismét elővette azt, amikor a következő konzolhoz, a Wii-hez keresett valami ötletet még a gépet meghatározó kontroller mellé. (És ugyan a Wii végül a legsikeresebb újgenerációs konzol lett, megjelenés előtt sokan sorolták a tuti bukás kategóriába…) És ekkor betévedt egy szobába, ahol egy apró csapat egy DS-es programon dolgozott…

> Kevesebb poligonból állnak, mint Kratos orra, a Mii-k azonban így is könnyedén meghódították a világot…



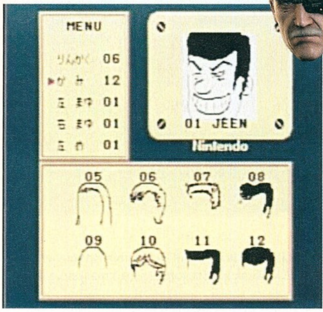


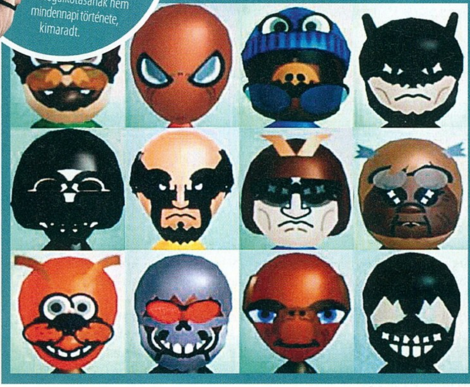


MAJDNEM IKON

ÖREG SNAKE

Az öreg kígyó is megnyalta a sót – de sajnos ez egyszeri kaland volt, és így hiába megalkotásának nem mindennapi története, kimaradt.





A bal szélső képen látható az a NES-korszakból származó program, amellyel kedvünk szerint készíthettünk egy karaktert; pontosabban arcot. A játékból végül nem lett semmi, mert sem Miyamoto, sem a Nintendo többi designere nem jött rá, hogy az alapötletből miként lehetne játékot készíteni.

Balra látszik, hogy a Mii-szerkesztő kevéske lehetőségének kihasználásával is milyen különleges arcokat lehet létrehozni. ET vagy Venom teljesen felismerhetők – nagy kár, hogy a ruházatokat már egyáltalán nem lehet alakítani; és valljuk be, Terminator vászongatyában irtó hülyén néz ki...

Ez volt a Tomodachi Collection, egy afféle DS-es majdnem-játék: barátaidat regisztrálhattad vele, és mindenkit megalkothattál néhány alapvető jellemzővel. Miyamoto azonnal összegyűjtötte a bandát, elvitte őket a saját csapatához, és elkezdtek dolgozni azon a projekten, amiből később a Mii-k és a Wii Sports lett – minden idők legnagyobb példányszámban elkészült programja...

„Nem voltam mérges a csapatomra, de mégiscsak csalódást keltő, hogy húsz éven át nem voltunk képesek megoldani ezt a problémát", mondta a designer a 2007-es GDC szakmai gyűlésen. A DS-es fejlesztőkkel kiegészülve azonban megszületett a terv: minél egyszerűbb szinten kell tartani a dolgokat, minél több megkötést kell használni, és minél elnagyoltabb figurákat. Az emberi agy egyszerűen így működik: néhány meghatározó vonást néz csak, és ha arról felismer egy arcot, a többit egyszerűen „hozzákölti". Így lett aztán a – Nintendo amerikai csoportja által elnevezett – Mii-k szerkesztőfelülete a végtelenségig egyszerű, ezért hagyták ki a korábbi prototípusok számtalan összetettebb elemét (például a ruhák alakítását, a részletes mimikát, esetleg a fényképek használatát). „Az összetett dolgok elidegenítették az embereket, amikor viszont mindent leegyszerűsítettünk és kivettünk rengeteg opciót, egycsapásra működni kezdett a dolog – mindenki azonnal ráérzett a Mii-k ízére."

Miyamoto saját feleségének reakcióira a legbüszkébb: a játékokat amúgy nem igazán kedvelő asszonyka annyira megkedvelte a Mii-k egyszerűségében is felismerhető vonásait, hogy nem csak magát alkotta meg, de az egész családot és még a szomszédokat is – csak akkor hagyta abba az embergyártást, amikor betelt a Wii memóriája (egy gépen legfeljebb 100 alakot tárolhatunk). És ezzel nem csak Miyamoto-né volt így, hanem az egész világ is. Ebben nyilván hatalmas szerepe volt a Mii-ket játékosokként használó Wii Sportsnak is, de a siker legfontosabb eleme az, amit Miyamoto is említett: az egyszerű arcvonásokkal felszerelt emberkékre pillantva azonnal felismerhetjük rokonainkat, ismerőseinket. A Mii-k ugyanis elnagyoltságukban is (illetve pont emiatt) sokkal jobban felidézik ismerőseinket, mint az X360 avatarjai, vagy még inkább a realisztikusra vett PS3-as Home figurák.

Azóta a Mii-k elözönlötték a világot – az 56 millió eladott Wii-ben egyes felmérések szerint átlag öt ilyen figura lapul, azaz a Mii-birodalom a Föld negyedik legnépesebb állama lehetne. Egyes emberek szinte művészi szintre fejlesztették a Mii-alakítást, mások pedig szó szerint Mii-ket készítenek – egy Paul Thiel nevű szobrász megrendelésre elkészíti virtuális valód igazi mását. A Mii-imádók kedvéért már van egy külön csatorna Wii-n (ingyenes letöltés után), ahol egy „arénában" tízezer ilyen lény között masírozhatunk, szavazva a legjobb arcokra.

És persze ma már megannyi más játékban is feltűntek a Mii-k: versenyeztek a Mario Kartban, zenéltek a Wii Musicban, sportoltak megannyi játékban és legutóbb már koncerteztek is a Guitar Hero 5-ben. És bár lehet, hogy te a Modern Warfare, a Halo és a Killzone bűvkörében élsz, abban biztos lehetsz, hogy a Mii-k felismerhetőbbek sokmillió játékos számára, mint bármelyik másik játékhős. És ez természetes is, hisz azok őket, rokonaikat és barátaikat ábrázolják... ■

MII JELENÉSEI

2006 – EGY KIS TORNA, SENKINEK SEM ÁRT!
A Wii-vel együtt megjelenik a Mii-ket főszerepeltető Wii Sports, a játék, amely mára 50 millió példányban fogyott.

2006 – A KÓD!
DS-re is importálhatjuk a Mii-jeinket, méghozzá egy titkos kód beütésével a Mii csatornán. A kód: A, B, 1, majd hosszan a 2-es gomb.

2007 – CSAK JAPÁNBAN!
A Nintendo kiadott két speciális Mii-t, a humorista Sanma Akashiya és a teniszező Shuzo Matsuoka arcvonásaival, és – ezt kapd ki! – aranyszínű gatyával!



2007 – CHECK MII OUT
Elindult az a csatorna Wii-n, ahol saját Mii-jeinket mérettethetjük meg: a havonkénti szavazáson reménykedhetünk a résztvevők jóindulatú osztályzataiban.

2009 – GYŰJTSD A HAVEROKAT
Megjelent Japánban a Tomodachi Collection, amely tulajdonképpen egy Mii-kényeztető játék DS-re. Bővebben lásd híreink között és talán jövőre már angolul is.





IKONMUTATÓ
ALKOTÓK
JASON JONES, MARCUS LEHTO, SHI KAI WANG
SZEREPEK
HALO, HALO 2, HALO 3
CÍMLAPOK
2004/12, 2007/09

MASTER CHIEF

MIKÉNT ALKOTTA ÚJRA BUNGIE AZT A JÁTÉKSTÍLUST, AMIRŐL NEM IS TUDTUK, HOGY RÁSZORUL ERRE



A legtöbben talán tudják: a Halo eredetileg egy Mac-re készülő stratégiai játéknak indult, de a remek fizikai motor hatására pár hónappal később akciójátékká avanzsált. A külső kamerát használó játékot Steve Jobs jelentette be a Mac World kiállításon – 2000-ben azonban belépett a Bungie történetébe a Microsoft: megvásárolták az akkor még aprónak számító csapatot, és az egész projektet átemelték Xboxra. Ez az a sztori, amivel a legtöbb rajongó tisztában van. Pedig mindez csak a jéghegy csúcsa…

Ott van például a kérdés, hogy miért adta el magát a Mac-es elkötelezettségű Bungie pont a Microsoftnak. Pénzért, nyilván; de miért kellett a pénz? Az ok: egyetlen programhiba. A Myth ázsiai verziójában levő bug letörölt minden adatot a felhasználó gépéről, ha nem a megadott mappába telepítette a játékot. Ez egy héttel a megjelenés előtt, sok százezer legyártott lemez kinyomása és kiszállítása után történt, tehát a Bungie-nak ki kellett köhögnie cirka egymillió dollárt a cserékre. Azonban a pénz nem az egyedüli indítóok volt, elvégre a céget már mások is fel akarták vásárolni, többek között az Activision és a Take 2 is. Hatalmas esély volt a kultstátuszból a szupersztárságba jutáshoz egy vadonatúj gép kiemelten támogatott játékát elkészíteni. Ráadásul az alapító Alexander Seropian anno a Microsoftnál végzett gyakornoksága alatt a cégtől csórt flopilemezekre írta ki az Operation Desert Storm játékok boltokba szánt példányait – és azóta is emésztette a bűntudat. Ez persze poén (a flopilopás nem, ez tényleg így volt), a Bungie két tulajdonosa csak akkor ment bele a kivásárlásba, amikor minden Bungie-alkalmazott egyetértett ezzel.

A kivásárlással végre esély volt a gyűlölt chicagoi iroda elhagyására is. Hangos volt, fényes volt, büdös volt, és egy nagy vihar alkalmával be is ázott, tönkretéve jó pár négyzetméternyi, a falra kitűzött Halo festményt és rajzot. Igen ám, de a Microsoft által biztosított épület nem volt tökéletes. A Bungie mindig is közösségként dolgozott, egyetlen, nagy nyílt térben. A legtöbb fejlesztőstúdióban külön vannak a grafikusok, külön a pályaépítők, a zenészek, a designerek, a főnökök és végképp külön, egy besötétített veremben a programozók. A Bungie-nál minden egy helyen zajlott, és ennek tulajdonítják remek eredményeik jókora részét: itt minden megalkotott dologra egyből érkezik tízfelől a reakció, az „ez király, de mi lenne ha…" jellegű jószándékú megjegyzések. A Bungie tehát nem örült a minden más tekintetben hatalmas előrelépésnek számító standard Microsoft-épületnek. Cirka egy hónapba telt, míg lebontották a falakat, és így az egyetlen olyan MS-csapattá váltak, ahol nem voltak szobák.

Érdekes sztorija van például magának a Halo névnek is. A Bungie régi szokása, hogy játékaikat mindig egy kódnévvel kezdik fejleszteni – ez az első lépések között volt, és van a mai napig. Ez persze máshol is megszokott, de a Bungie sokszor végül ezeket a címeket használja fel végleges megjelölésként is. Robt McLees grafikus meséli, hogy „mindig is az volt a terv, hogy a fejlesztés során majd visszatérünk ide, és lesz tengernyi sokkal jobb név. De ezt sokszor elfelejtjük, így a Minotaur, a Myth és a Marathon is az eredeti, magához a játékhoz csak nyomokban köthető kódnéven jelent meg. Mikor kijelöltük a kódnevet annál a projektnél, amiből aztán a Halo lett, eldöntöttük, hogy a kódnévnek ezúttal majd mennie kell – olyan címet adtunk neki, amivel tuti nem fogjuk piacra dobni. Így lett a játék ideiglenes neve Monkey Nuts. Ezt hamarosan Blam!-re kellett változtatnunk, mert Jason [Jones, fődesigner] nem merte megmondani az anyjának, hogy egy Monkey Nuts nevű programon dolgozik". A Blam! név története amúgy egy belsős poénból ered: amikor a srácok irodája még Chicago legforgalmasabb főutcája mellett volt, minden zaj behallatszott. Sokszor volt majdnem-ütközés is: hatalmas fékezés, kiabálás – majd semmi. Hogy ezeket a helyzeteket megnyugtatóan lezárják, a teljes Bungie-legénység Blam!-ot ordított ki a világba a nyitott ablakokon keresztül… A Halo név (glória,

A Halo nem csak egy remek FPS volt – de újításaival és népszerűségével megváltoztatta a játéktörténelmet is!

MASTER CHIEF JELENÉSEI

1997 – MINDEN ELKEZDŐDIK
Megkezdődik annak a stratégiai játéknak a fejlesztése, amiből négy évvel később Halo lesz. A világon kívül nem sok dolog maradt változatlan…

2008 – KUDARC
A régóta pletykált, majd hivatalosan is bejelentett Halo-film terve dugába dől a Universal és a 20th Century Fox pénzügyi vitái miatt.

2009 – HOL A FŐNÖK?
Master Chief teljes hiányával megjelenik a Halo 3: ODST. Igaz, ez nem akkora újdonság, hiszen a zöldpáncélos óriás a Halo Warsban sem tette tiszteletét.



2511 – GENEZIS
Az Eridanus-2 bolygón megszületik a John nevű gyermek, akit hat éves korában szüleitől elrabolnak egy titkos katonai kutatás érdekében…





MAJDNEM IKON

BIG DADDY

Remek karakterek ezek a behemót, búvárpáncélos őrzők, de ikonná nyilvánításukkal várunk a második részig – ahol egy ilyet alakítunk!



ami az űrben lebegő gyűrű alakú létesítményekre utal) amúgy Paul Russel grafikus ötlete volt, és a végső szavazáson alig-alig kapott ki a Jason Jones által kitalált Red Shift mögött. „Ma már mindenki azt mondja, hogy azonnal beleszeretett a Halo névbe", meséli Russel, „de én emlékszem: rengetegen gyűlölték. Egyesek szerint egy vallásos játék érzetét kelti, mások szerint mindent sugall, csak akciót nem. Tulajdonképpen igazuk is van, a glória elég hülye cím egy játéknak, nem?".

Noha a külső nézetes akciójáték időszakában is egy zöldpáncélos szuperkatona volt a főhős, ekkor még nem sok volt meg a játék háttérvilágából, és gyakorlatilag minden grafikai- és játékelem ideiglenesnek volt tekinthető. Master Chief például megszámlálhatatlan designváltáson ment keresztül. A végleges változathoz vezető utat végül a Sheik becenevű grafikus egy rajza találta meg, igaz, ezen a páncél inkább anime-jellegűen lekerekített volt mindenhol, és a mellkason körbefutó hevedert is le kellett szedni, de mégiscsak ez volt a kiindulópont – innentől kezdve már csak pár hetes munka kellett hozzá, hogy a túl kecses, túl nőies alakot keresztezzék egy tankkal, és így létrejöhessen a 117-es Spartan katona ikonikus alakja.

De nem csak Master Chief alakján kellett rengeteget alakítani, Cortana kivételével minden karakter organikusan változott, egészen 2001 legelejéig, amikor mindenkinél elfogadták a végleges kinézetet. Csak pár példa a korai verziók közül: az Elite-eket eredetileg hüllőfarokkal álmodta meg Jason Jones, és csak akkor lehetett lebeszélni erről, amikor kiderült, hogy a járművekbe beülve lehetetlen lenne hová helyezni e tagjukat. A gruntok eleinte a „kis szürke nagyfejű" marslakó-koncepcióhoz álltak közel: abszolút humanoidok voltak, csak épp négy szemmel. Ha már szemek: az első Brute-tervek egyike is három szemmel rendelkezett. A legtöbbet alighanem a Prophet alakult: az első terveken igen magas, igen sovány humanoidok voltak fehér bőrrel és hosszú, vörös köpennyel. A Flood viszont már viszonylag hamar elkészült – már a stratégiai játék korszakából származó képeken is jelen van például a dagadt, felrobbanó fajta, és a technológiai megkötésektől eltekintve csaknem olyan, mint a végleges változat.

A sok alakítással persze nincs is baj; feltéve, ha az ember előtt nem lebeg egy átléphatatlan határidő – a játéknak ugyanis 2001. november 15-én, a géppel együtt meg kellett jelennie. Az időhiány miatt egy rakat dolgot át kellett alakítani, ki kellett vágni. Ilyen volt a lángszóró (amely a két évet késett PC-s és Mac-es verzióban, majd a Halo 3-ban jelen volt), és ezzel együtt egy fél küldetés, amikor a Flood által átalakított Keyes kapitány testét kellett elégetni, hogy hozzájussunk a koponyájához, és az ebben rejlő idegchiphez. Ironikus, hogy az ez által ihletett koponyacipelős multiplayer játékmód végül szerepelt a játékban, a minta pedig nem.

De a legironikusabb talán az, hogy noha az utolsó évet hihetetlen ellenszélben kellett megtenniük (a rajongók szerint eladták a lelküket a sátánnak, az újságírók – számunkra érthetetlenül, nekünk tetszett – földbe döngölték az E3-as demót), végül minden jóra fordult, és a Halo-univerzum nagyobbra dagadt, mint azt bárki is képzelte volna… ■



KRATOS

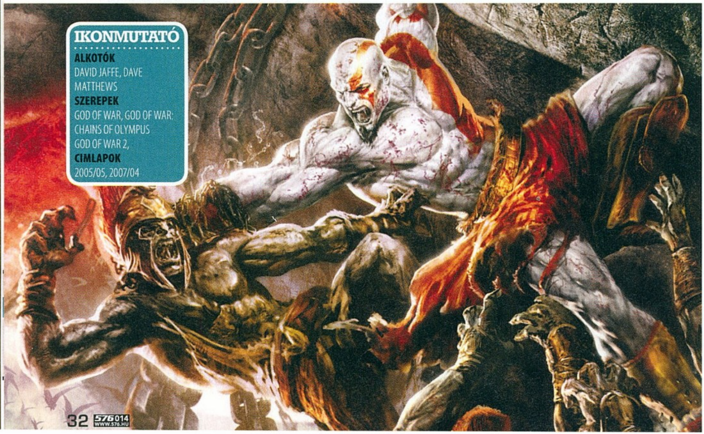
MIKÉNT TEREMTETT A SONY EGY VÉRSZOMJAS FÉLISTENT

Santa Monica. Állandó napsütés, formás, görkorcsolyázó lányok, nyüzsgő éjszakai élet. Nem tűnik éppen depressziós helynek, még éjjel sem, amikor a diszkókból kiszűrődő fény világítja meg az éttermek teraszán üldögélő helyiek és turisták ezreit. Ezért érthető nehezen, hogy miként születhetett meg itt, a kilométerekre terpeszkedő strandok mellett minden idők talán legbrutálisabb és egyben talán legtragikusabb karaktere…

Márpedig 2001 végén a Sony helyi, újonc stúdiója erre készült. Első játékuk, a futurisztikus versenyeket bemutató Kinetica ugyan nem volt rossz játék – de semmiképpen nem lógott ki a korszak hasonló alkotásai közül. Éppen ezért „a csapaton nem volt nagy nyomás – már azon túl, hogy a Sony biztos nem örült volna még egy, a süllyesztőben nyomtalanul eltűnő alkotásnak" – nyilatkozta az egyik ott is dolgozó designer, David Jaffe pár évvel később egy interjúban. Az ő szerepe amúgy azért érdekes, mert ő ekkor két stúdiónál is dolgozott – az Incog (korábbi nevén SingleTrac) volt a múltja, ahol a Twisted Metal- és a Jet Moto-sorozatokkal szerzett hírt magának, a Sony Santa Monica pedig a jövője, ahol a következő fél évtizedben hivatalosan dolgozott. A God of War elkészítése, ez a négy év egyfajta átmenetet képezett a két korszak között. A God of War fejlesztése közben például az Incog az ő eredeti ötlete alapján – és Santa Monica-i programozók segítségével – készült el a War of the Monsters.

A Kinetica nyomot nem hagyó megjelenése után a csapat előtt rengeteg út állt, de a több hónapig tartó brainstorming után végül Jaffe ötlete győzött: egy akciójáték, az ókori görög mítoszok és legendák világába helyezve. Már az első megbeszéléseken tisztázódott, hogy nem egy klasszikus, filmekben látott hőst akarnak, de nem is valami mai, modern jellegűt – a Dante-szerű (Devil May Cry) pozőrködés rögvest ki volt zárva.

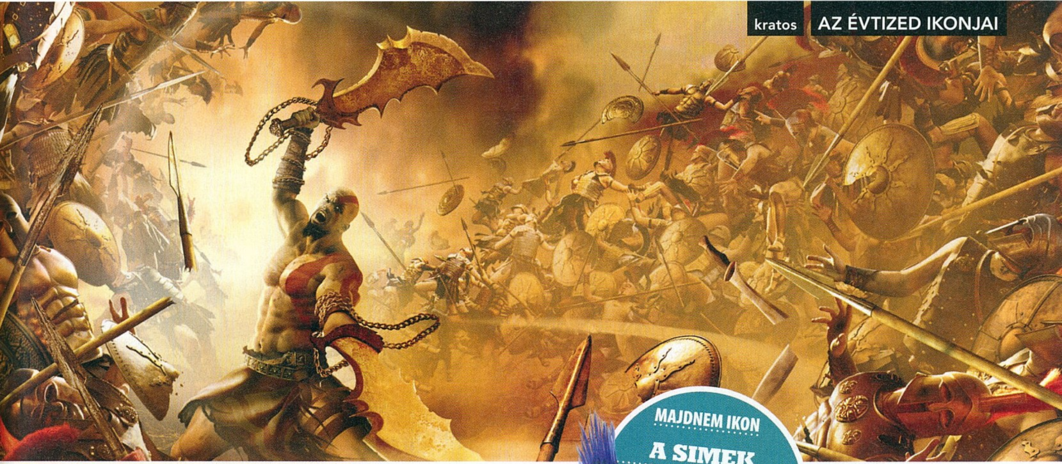
Érdekes, hogy a legkorábbi terveken Kratos (igaz, akkor még neve sem volt) abszolút nem hasonlított mai képéhez. A karaktertervezők két úton indultak el: az egyik egy klasszikus görög katona volt, ehhez illő teljes vértezettel és hosszú hajjal. A másik sokkal bizarrabb volt: egy vak harcos volt a képeken (a szeme egy fehér szalaggal letakarva), aki a hátán egy apró gyermeket hordoz. Sőt, egy időben Kratos fekete bőrű volt, aki a csatamezőn rabolt görög páncéldarabokból készített kaotikus ruházatot viselt.



IKONMUTATÓ

ALKOTÓK
DAVID JAFFE, DAVE MATTHEWS
SZEREPEK
GOD OF WAR, GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
GOD OF WAR 2,
CIMLAPOK
2005/05, 2007/04

Ezeket a terveket végül Jaffe egyre szélsőségesebbé váló története és elképzelése dobatta a kukába. Az arcot eltakaró sisaknak mennie kellett, amikor zavaróvá vált, hogy nem látszanak a hős arcvonásai, dühödt tekintete. A harcos gyermekét leradírozták a képekről, amikor egy hogyan-tegyük-még-drámaibbá-a-karaktert gyűlésen valaki felvetette, hogy a hős esetleg lemészárolhatná saját családját. Ez mindenkinek megtetszett, és ennek továbbgondolása gyakorlatilag egymaga eldöntötte a karakter sorsát. Kratos színvilága például tisztán ebből ered: amikor családja megölése miatt megátkozza egy látnok, bőre szinte kísértetiesen fehérre fakult. Mivel a hófehér figura nem fenyegetően, hanem kissé komikusan jött le az első textúra-tesztek során, a vezető karakterdesigner, Dave Matthews jött elő a hatalmas, vörös tetoválás ötletével. Innentől kezdve csak pár tucat próbálkozásra volt szükség, és megszületett az a Kratos, akit ma ismerünk. Igaz, ekkor még volt haja – méghozzá több rajz szerint hosszú és rasztás. Ezeket végül egy technikai megkötés miatt kellett levágatnia – a PS2 egysze-





rűen nem bírta el a rengeteg apró, lifegő, a mindig a karakter mozgását követő hajat. Azt hiszem ezzel jobban jártunk…

Amint megvolt a karakter terve (időközben a teljes páncélzatból is csak darabok maradtak, hogy Kratos jobban kitűnhessen a tucatkatonák sorából), jöhetett a következő fejtörő: milyen fegyvert adjanak a brutális harcosnak. Az egyszeri történelmi fegyverek senkinek nem tetszettek – bár készült pár terv a hagyományos kard, vagy a kicsit durvább pallos szerepeltetésével, azonnal látszott, hogy ez nem megy a szinte állatias, végig elemi gyűlölettől vezérelt karakterhez. Mint Jaffe elmondta, már senki nem emlékszik, hogy kinek az ötlete is volt a két láncos kard, de amint megjelent, mindenki megnyugodott – a karakter megalkotásának fejtörőjéhez megvolt az utolsó darabka is. A Káosz Pengéit beleszőtték a sztoriba, és amikor a csatadesignerek és az animátorok belevetették magukat Kratos mozgásrepertoárjába, megszületett minden idők talán legélvezetesebb harcrendszere. Kratos minden mozgásából csak úgy sugárzik az erő, a pusztítani vágyás, a két, a levegőben szinte táncoló penge pedig megadta neki azt a kecsességet, ami a vadállatok sajátja.

A játék ekkor még Dark Odyssey néven futott – ezt csak a Sony marketingeseknek köszönhetően változtatták meg – őket zavarta, hogy a játék címe hasonlít a Dark Cloudhoz, és ez esetleg megzavarhatja az embereket (igazuk is volt, a bemutató előtt mindenki tudni vélte, hogy a Dark Odyssey a Dark Cloud 3 lesz). Kratos neve is csak egy évvel a megjelenés előtt véglegesedett, akik ellenezték a – görögül amúgy erőt, hatalmat jelentő – nevet, azzal érveltek, hogy a görög mitológiában volt egy Cratos nevű félisten, aki viszont nem Zeusz, hanem egy óriás és Sztüx gyermeke volt. A fejlesztők ebben viszont nem engedtek, a Kratos név remekül hangzik, görög gyökerei miatt teljesen illik a karakterhez, ráadásul Cratos meglehetősen „kis hal" a görög istenkínálat széles arzenáljában, még a témát kedvelők zöme sem hallott róla.

Amikor a játék végül megjelent, a játékosok azonnal beleszerettek a karakterbe. Sok antihőshöz volt már szerencsénk mozivásznon és játékokban egyaránt, de nem sok olyan akadt, akit ennyire nem érdekelt semmi. Nincs moralizálás, nem kell megvédeni Spártát, nincs megbocsátás – Kratost az egész játék során csak a bosszúállás vágya vezérli. Ez a további részekben is csak egyre inkább kiteljesedik: ha Kratos kis világa romba dőlt, amikor vad dühében kiirtotta családját, hát inkább lerombolja az egész világot – így jutunk el majd a God of War 3 elejére, ahol a Titánokat vezeti harcba az Olimposz istenei ellen.

Persze a kritika sem maradt el. Ben Mattes, a legutóbbi Prince of Persia producere szerint például „Kratos egy kedvelhető karakter, de fekete-fehér; a személyisége csak a dühre épül, a beszélgetéseiben csak a düh nyilvánul meg, még kinézete is csak a düh köré épül". Ez mind igaz is, de itt kell feltennünk a kérdést: oké, és akkor mi van? Itt van egy remek karakter, aki eszelős, bosszúvágy által fűtött energiával veti magát az ütközetekbe, és ennél több egy akciójátékba talán nem is kell. Az egydimenziós jelző persze igaz lehet – Kratos arckifejezése például általában a vicsorgás és a gúnyos, megvető vigyor között változik; de akik játszották a PSP-s résszel, tudják, hogy az érzelmek még nem haltak ki belőle teljesen. A Chains of Olympusban ugyanis találkozik megölt feleségével, és egy pillanatra ugyan, de az elállatiasodott, vérfürdők láttán kacagó harcos képe eltűnik: Kratos a sorozat talán legszebb pillanatában boldogan mosolyodik el… ■

A vak düh és gyűlölet még sosem volt olyan minőségi köntösbe csomagolva, mint a God of Warban...

MAJDNEM IKON
A SIMEK



Oké, a régi Sim Akármikben is ők szerepeltek, de a simeket nem hagyhatjuk megemlítetlenül egy ilyen összeállításban…





■ A legelső tervek finoman szólva sem hasonlítanak a végleges Kratosra

KRATOS JELENÉSEI

2005 – A BEMUTATKOZÁS
Kratos látszólagos öngyilkosságával elindítja a God of Wart. Később persze kiderül, hogy ilyen könnyen nem adja a bőrét. Sőt: nem adja a bőrét…

2007 – AZ ÁRULÁS
The Betrayal alcímmel jelent meg a mobiltelefonos verziója a God of Warnak, ami megdöbbentően nem volt borzalmas – itt sikerült Kratosnak összebalhéznia Zeusszal.

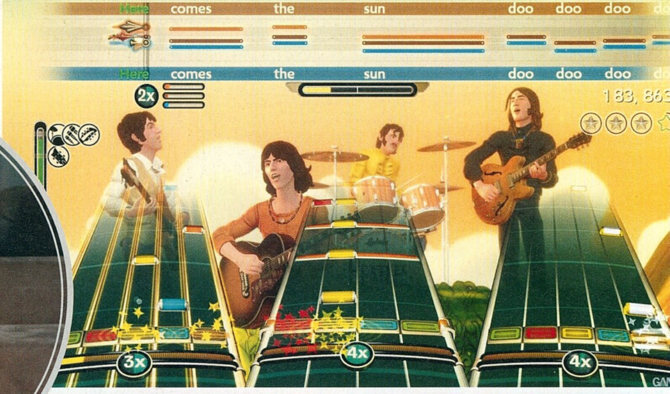
2008 – AZ ELSŐ VENDÉGSZEREPLÉS
Kis pihenés mindenkinek kell: Kratos a Hot Shots Golf PS3-as verziójában golfozgatott kicsit. A 2 euróért megvehető karakter a láncos Káoszütővel játszott…



2009 – A MÁSODIK VENDÉKSZEREPLÉS
Kratos bónuszkarakterként szerepet vállal a Soulcalibur 4 PSP-s kiadásában, a Star Warsból szalajtott karaktereket helyettesítendő – egész sikeresen.

2010 – AZ UTOLSÓ FEJEZET
Márciusban jön a God of War 3, és vagy ez előtt kicsivel, vagy ezzel együtt az első két részt modernizáló PS3-as GoW Collection is. Ez Kratos éve lesz!





PLASZTIKGITÁR

MIKÉNT LETT EGY NEM LÉTEZŐ STÍLUSBÓL AZ ÉVTIZED MESSZE LEGNAGYOBB SIKERSZTORIJA



IKONMUTATÓ
ALKOTÓK
ALEX RIGOPULOS, ERAN EGOZY
SZEREPEK
GUITAR HERO-SOROZAT, ROCK BAND-SOROZAT, BAND HERO

A Guitar Herót megalkotó Harmonix története már jóval ezen esemény előtt és jóval ezt követően a lehető legszórakoztatóbb sztori, de a cég, a két egyetemi cimbora által összehozott cég életében az első Guitar Hero létrehozásának kilenc hónapja volt a legmeghatározóbb. Az első években nem sikerült megtalálni, hogy zene iránt érzett imádatukat és a videojátékokat miként lehet összehozni – azóta pedig a formulát javítják-alakítják egyre tovább.

Első alkotásuk még az MIT laborjában született meg – ez volt az Axe, amelyben egy joystick segítségével keverhetett hangokat, optimális esetben zenét létrehozva bárki, akinek erre volt igénye. A nem is oly' régi Elektroplanktonhoz hasonlóan itt is a random hangkeltés volt a lényeg; és az Elektroplanktonhoz hasonlóan nem érdekelt senkit az első izgalmas negyed órán túl. A 300 eladott példánnyal nem robbantottak bankot, ahogy a második, a Disney számára végzett fejlesztéssel sem: ez volt a CamJam, amely gyakorlatilag ugyanezt tudta, csak épp az emberi test mozgatásával (a játék címében a Cam természetesen a mozgást figyelő kamerákra utal). Azon túl, hogy egy rakat Disney vidámparkban ott porosodott a masina, sokat nem értek el vele – mint ahogy a következő másfél évvel sem, amit Japánban töltött a két alapító. A karaokepiacra akartak betörni; és majdnem csőd lett a vége.

> Bár Japánban a zenei játékoknak régóta kultusza van, a Guitar Hero minden korábbi próbálkozást felülmúlt

Ezt követte a visszatérés Amerikába, és két, egyre sikeresebb játék. Ezeket a Sony finanszírozta, de ők sem bíztak benne annyira, hogy a jogokat is megvegyék – kritikus fontosságú lépés, hisz a Guitar Hero programozását tekintve rengeteget épített a FreQuencyre és az Amplitude-ra. A két játék – egy lojális, de apró tábort leszámítva – megbukott, és ezt az jelzi legjobban, hogy a csak és kizárólag a pénzért kifejlesztett, és amúgy borzalmasan rossz EyeToy: Antigrav (a Harmonic egyetlen nem zenei játéka) négyszer annyi pénzt hozott, mint a fenti két játék együtt. (Ezt a kudarcokkal teli sorozatot a Konami számára leszállított Karaoke Revolution zárta.)

A végletekig lehangolt, már-már depressziós, embereinek 40%-át elbocsátott csapatot végül egy másik apró cég mentette meg: ez volt a RedOctane, akik hardverekkel (legfőképp Dance Dance Revolution táncszőnyegekkel) foglalkoztak. Az ajánlat szigorú volt: „kaptok kilenc hónapot, hogy az általunk készített gitár alakú kontrollerre összehozzatok valamit".

A két alapító (most már áruljuk el a nevüket: Alex Rigopulos és Eran Egozy) tudta, hogy el kell fogadniuk a felkérést, még ha a pénz nem is volt kiugróan jó – csak így döcöghetett tovább a cég szekere. A szerződés aláírása után tartott első megbeszélésen azonban kiderült, hogy mindenki remek ötletnek tartja a dolgot. Az ötödik percre már mindenki belelkesedett, a tizedik percben pedig el is dőlt, hogy kizárólag a rockzene lehet az, amire a majdani játék épülhet – nincs pop, nincs rap, még ha esetleg a számban lenne is gitár. A megbeszélés amúgy spontán buliba ment át: a projektvezetőnek kinevezett Greg LoPiccolo tesójához mentek át, hisz neki hatalmas kivetítője, sok söre és szinte végtelen mennyiségű rock- és metálklipje volt.

Másnap már el is kezdődött a konkrét fejlesztés: az első Guitar Hero-szám megtisztelő címe pedig a Weezer Dope Nose számáé. No nem azért, mert oly' sok rajongója lett volna a Weezernek – egyszerűen ezen szám gitárszólójának mesterfelvétele már náluk volt, hisz ez szerepelt a korábbi Amplitude-ban. A vezető programozó már első nap megalkotta a játék alapjait: öt csíkban ömlenek lefelé ritmusban a pengetnivalók, és minél jobb vagy, annál több pontot kapsz. Ekkor kis

PLASZTIKGITÁR JELENÉSEI

2005 – PROTOTÍPUSTÓL KÉSZTERMÉKIG
A fejlesztés februárban indul, és novemberben már a boltokban van. Összesen másfél millió darabot adtak el belőle.

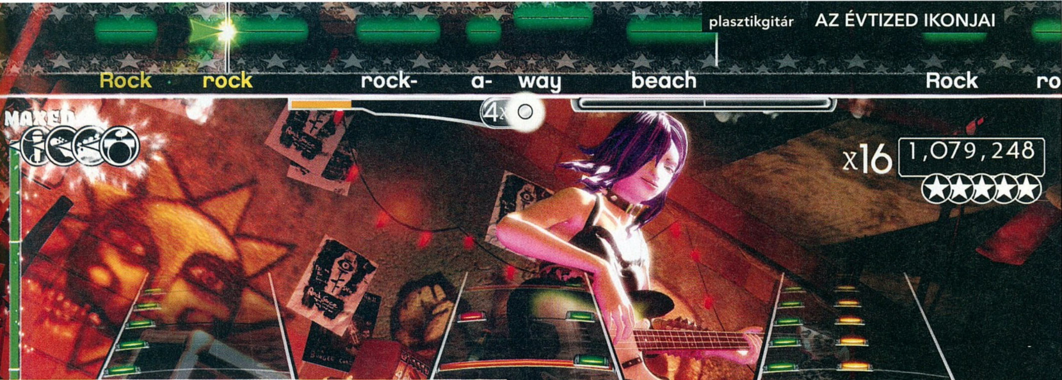
2006 – MÁSODIK FELVONÁS
Kétszerannyi dal, megduplázott eladások – nagyjából így lehetne jellemezni a Guitar Hero 2-t. A Harmonix utolsó játéka a sorozatban.

2007 – A CSÚCS
13 millió eladott példány, az első játék, ami egymilliárd dolláros forgalmat bonyolított le. Megismételhetetlennek tűnő siker…



2008 – A BŐVÍTÉS
Megjelenik az első Guitar Hero, amely már nem csak gitárokat, de dobot és mikrofont is támogat – a Rock Band után egy évvel.

2009 – AZ ÁRADAT
Hat Hero-játék (5, DJ, Band, Greatest Hits, Van Halen, On Tour 3) jelenik meg az évben, a világ minden platformjára. Ja, és mindnek lesz folytatása jövőre…





MAJDNEM IKON

OLIMAR

Mint a Nintendo egyetlen igazán új játékhőse az új évezredben, Olimarnak automatikusan helye van a plecsniben.



időre megállt a munka, hisz akinek a gépére átkerült a szerverről az aprócska program, azonnal elkezdett versengeni a jobb helyezésekért. Az audio-részleg vezetői a következő napokban újabb és újabb rockhimnuszokat vettek fel (Walk This Way és Back in Black volt a két következő szám), és innentől kezdve nem volt megállás: mindenki tudta, hogy a játék jó, ha már egy egyszerű, fekete-fehér, szinte grafika nélküli verzióban is csaknem abbahagyhatatlan.

Természetesen a számlista igen fontos volt, de mivel egy ismeretlen cég ismeretlen játékáról volt szó (no meg egy műanyag gitárról!), senki nem bízta rájuk a mesterfelvételeket. Sőt, a legtöbb megkörnyékezett kerek-perec elállt a licenszeléstől. Így az eredetileg 45-ösre tervezett listán csak 30 szám kapott helyet – bónuszként pedig a Harmonix tagjainak együttesei kaptak minden addiginál nagyobb publicitást: 17 ilyen garázsbanda egy-egy száma került még fel a korongra. A fejlesztők által legjobban bánt hiányosság? Az AC/DC…

A fejlesztés remek ütemben haladt, de gondok azért itt is akadtak – és a legtöbb az eredeti szerződésben módosíthatatlan, kilenc hónapos fejlesztési időre vezethető vissza. A design-dokumentumnak fél évig például igen fontos szeletét képezte a Freestyle-mód, ahol a leendő gitárhősök szabadon jammelhettek volna valami alap dobütemre. Végül ki kellett hagyni, mert nem sikerült sem szórakoztatóra, sem könnyen használhatóra megoldani – és ez csak három évvel később, a negyedik felvonásban jelent meg. Szintén gondot okozott, hogy néhány apró játékelemet egyszerűen kihagytak a megbeszélésekről, mondván azokat pár perc alatt meg lehet majd oldani. Ilyen volt az intro vagy mondjuk a megnyitható cuccok rendszere – és mikor észbekaptak, már majdnem késő volt. Azóta minden Harmonix-projekten a szokásosnál kettővel több segédproducer dolgozik, akiknek épp az a feladata, hogy ilyen gikszer ne fordulhasson elő még egyszer. A Star Power rendszere (marslakóknak: ha egy kijelölt riff-kupacot hiba nélkül lejátszol, pontduplázásra használható bónuszt kapsz) is rengeteget alakult, változott, azt végül csak a nyolcadik hónapban véglegesítették.

A legfontosabb kérdés azonban a gitár volt – pontosabban az, hogy milyen lesz a gitár. Merthogy hiába volt a RedOctane felkérése egy „játék a gitárhoz", a hardver fejlesztését csak akkor kezdték el, amikor megvolt a szoftver fejlesztője. Ennek következtében az első négy hónapban a Guitar Hero fejlesztőinek nem volt hivatalos gitárja – az interneten, tajvani kereskedőktől megvett ócska, torzító nélküli, csak egy irányba pengethető gitár-kontrollerekkel tesztelték a programot. Az első prototípusok egy héttel az E3 előtt érkeztek meg, és akkor is igen kevés – még a fejlesztés vezető alakjainak sem jutott ezekből. Még két-három hónap telt el így, gitárhiányosan (minden új gitárverzióból csak pár darab készült, mert a tömeggyártást csak a végleges változatnál indították be), és így a gitárok féltett kincsekké váltak. Plusz, a hiány miatt a nehézségi fokokat sem lehetett rendesen tesztelni, finomhangolni, úgyhogy ez is az utolsó hónapokra – sőt, néhány későn megszerzett szám esetében –, hetekre tolódott.

A gitárok azonban végül elkészültek (mozgásérzékelővel, amit a projekt második hetében kért a Harmonix – anélkül, hogy akkor bárkinek lett volna pontos elképzelése, hogy azt mire is fogják használni), a program is elkészült. Mindenki tudja a többit: azonnal hatalmas siker lett. És ebben az esetben bizony mindenki téved is – a Guitar Hero népszerűsége lassan, hétről hétre, hónapról hónapra dagadt akkorává, hogy a RedOctane belement a folytatásba. Aztán jött az Activision, és megvették a RedOctane-t; aztán jött az MTV, és megvették a Harmonixot; aztán jött a Rock Band és a millió Guitar Hero. De, ahogy mondani szokás, ez már csak történelem. Történelem, amelynek mozgatója egy pici, fekete-fehér plasztikgitár… ■









NATHAN DRAKE

MIKÉNT ALKOTTA MEG A NAUGHTY DOG A JÁTÉKTÖRTÉNELEM EGYIK LEGEMBERIBB HŐSÉT



IKONMUTATÓ

ALKOTÓK
RICHARD DIAMANT, CHRISTOPHE BALESTRA

SZEREPEK
UNCHARTED, UNCHARTED 2

CIMLAPOK
2007/11

A Naughty Dog ugyan igazi független fejlesztőként indult, de 1996-ban megtalálták végleges otthonukat a Sony ölelő karjai között. A Crash Bandicoot-szériával a köztudatba berobbanó csapat mindig is a technológiai tudásáról volt híres, no meg a játékaiba ágyazott rengeteg humorról. A fejlesztési ritmusuk mind PS1-en, mint PS2-n megegyezett: kiadnak egy legendássá váló platformjátékot, majd ennek két, egyre monumentálisabb és összetettebb folytatást, és végül az adott konzolon egy versenyjátékkal zárják a pályafutásukat. Ez utóbbi már csak afféle B-oldal: főként a következő konzolgenerációra felvett friss emberek dolgoznak rajta, hogy szokják a munkát – és ettől függetlenül ezek is minimum tűrhetőre sikerülnek (a Crash Team Racing egyenesen zseniális volt, a Jak X már „csak" szórakoztató).

Ezért nem is volt nagy meglepetés, amikor a Jak 3 megjelenése után a cég vezetői a „nagy jövőmeghatározó gyűlésen" egy új sorozat megalkotása mellett döntöttek. Ők, mint a Sony egyik technológiaiag legképzettebb csapata (például a Naughty Dog a vezetője az ICE Teamnek, a PS3-as fejlesztést könnyítő programokat, rendszereket gyártó Sony fejlesztőcsapatnak) a legelsők között kaptak képet a PS3 körülbelüli tudásáról, és ez alapján kezdték meg az új játék fejlesztését. Az első munkálatok még 2004 végén indultak tehát, az Uncharted pedig 2006 tavaszán mutatkozott be – és ez a másfél év bizony a sokat látott csapat legnehezebb időszaka volt. Az első megbeszéléseken csak annyi dőlt el, hogy egy külső nézetes akciójátékot akarnak, és végre mindezt töltőképernyők nélkül, folyamatosan, mintha egy filmről lenne szó. A programozók neki is álltak a munkálatoknak, a designereknél viszont ez nem ment olyan egyszerűen – az egyszerűen, de sokatmondóan Big néven futó projekt részletei ugyanis csak hosszú-hosszú hónapok alatt kristályosodtak ki. Sajnos a Naughty Dog egy képet sem adott ki a korai verziókból, pedig ezt biztos érdekes lenne látni: a legelső változat például a Jak-sorozat kicsit rajzfilmes stílusát vitte tovább, csak éppen emberekkel és földi környezettel. Ezt követően még három teljes designváltást ért meg a játék, és több munkát emésztett fel, mint néhány közepes program egésze. A grafikus környezet, a világ egyre realisztikusabb lett, és ezekkel a változtatásokkal minden alkalommal az összes karaktert is egyre életszerűbbé kellett tenni.

Nathan karaktere még a negyedik verzióban sem stimmelt – jól nézett ki, illeszkedett a környezetbe, de nem volt benne meg az a plusz, amitől azonnal mindenki megkedvelte volna. Ekkor lépett a színre Richard Diamant karaktergrafikus, aki megalkotta az ötös sorszámú, ma ismert Nathant, ami gyakorlatilag azonnal lehengerelt mindenkit. Igaz, ez a verzió még csak tízezer poligonból állt, ami természetesen hatalmas előrelépés volt a PS2-es korszak Jakjéhez képest, de még így is szögletes volt ahhoz képest, mint amit megálmodtak. A 2006-os E3-on kiadott videókban ez kitűnően látszik Nathan arcán és fülén – és ezért kellett a poligonszámot, és ezáltal a részletességet megháromszorozni: a végleges

Az Uncharted sokkal jobban hasonlított a klasszikus Indiana Jones-filmekre, mint a Kristálykoponya királysága



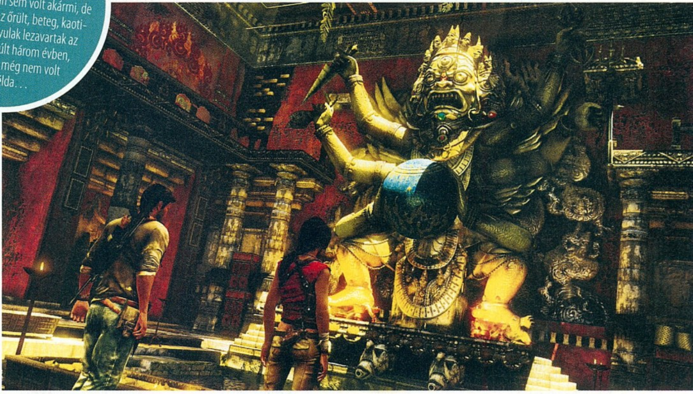


MAJDNEM IKON

RABBIDOK



Rayman sem volt akármi, de amit az őrült, beteg, kaotikus nyulak lezavartak az elmúlt három évben, arra még nem volt példa…



modell közel harmincezer lapkából áll össze. Az újradolgozás amúgy is a Naughty Dog egyik fő fegyvere – ha valami nem stimmel teljesen, ha még látnak helyet a javulásra, hát megtesznek mindent. Az árnyékolásért felelős programrendszert tízszer, a hajak kinézetét és mozgását szabályozt pedig húsznál is több alkalommal kellett nulláról újrakezdeni.

Érdekes dolog volt a harc kérdése is: ma már ugye teljesen természetes, hogy az Uncharted a fedezékharcról szól – na ez viszont nyomokban sem látható az eredeti design-dokumentumokban. A kezdeti elképzelések szerint ugyanis egy GTA-szerű harcrendszer volt a játék központi eleme, az ellenfelek befogásával, egy ilyenkor bezoomoló kamerával, sőt, gombnyomkodós minijátékokkal a látványos közelharci ölések demonstrálására. A dolog mechanikailag működött, de a játék nagyon nem az a gyors iramú, látványos tűzpárbajokkal teliszórt akcióorgia lett, mint aminek szánták. Hónapokon át próbálták jobbá, pörgősebbé tenni, ezerféle megoldást találtak ki (a kivégzések is ennek a folyamatnak az eredményei voltak), de semmi nem működött tökéletesen. Ezért aztán egy délután alatt összerakták a szabadon célzós tűzharc-rendszert, még egy hét során átalakították a fedezékeket, és noha ez fél év munkáját tette feleslegessé, a játék mégis sokkal jobb lett tőle.

A karakterek életre keltése persze nem csak egy grafikus felelőssége. Ott vannak például az animátorok, akik közül sokan az animációs filmek világából érkeztek – és az ő gyökereik miatt lett olyan meglepően életszerű Nathanék minden mozdulata, apró fintora. Aztán ott voltak a mozgásukat adó színészek (a szereplők játékbeli mozdulatait kézzel kreálták, az átvezető jeleneteket viszont motion capture eljárással igazi emberek szolgáltatták), akik a szokásos folyamatnál sokkal jobban belevonódtak a fejlesztésbe. Egyrészt például ők a karakterek szinkronhangjai is, ami sokkal természetesebbé tette a dolgokat. Másrészt viszont a hosszú, egy éves felvétel-sorozat alatt más módon is belefolytak a játékba. Nathan partnere, Elena modellje, különösen arca például egyre inkább, hétről hétre jobban kezdett hasonlítani az őt alakító Emily Rose-ra. Sok helyen improvizáltak is: amikor Elena a kikötőben megüti Nathant, az például a forgatókönyvben nem volt benne, az a színészek saját ötlete volt.

NATHAN JAPÁNBAN

Mivel Crash Bandicoot kalandjai a legnépszerűbb, nem-japán fejlesztésű játék volt a szigetországban a PS1-es korszakban, a Naughty Dog következő játékát is sokan várták. Igaz, olyan nagy örömük nem telt benne, hisz a játékot keményen cenzúrázták: pár halálanimációt és minden vért kiemeltek a programból, és ezt még egy nyugati mentett állással sem lehetetett kikerülni, mint a Resistance esetében. Plusz, az Uncharted 2 borítóján Chloe madárnyakat kapott…



Az ilyen apróságok rengeteget számítanak – hihetőbbé, átélhetőbbé teszik a történetet, az eseményeket. De ebben az animátorok és a grafikusok és a színészek mellett annak is hatalmas szerep jutott, hogy Nathan Drake karakterét a mostani film- és játéktrendektől eltérően szintén valósághűre alakították. Nem egy szuperember, nem sebezhetetlen, sem érzelmileg, sem fizikálisan. Sőt, a kaland során egyre véresebbé, szakadtabbá válik ruhája, és látszik rajta, hogy nem élete legjobb pillanatait éli meg – még akkor sem, ha a végjáték természetesen happy endbe torkollik. Ráadásul a Naughty Dogra jellemző humor is rengeteget segít Nathan megkedvelésében: kuloulrfóbiája (ez a bohócoktól való félelem) vidámabb párhuzama Indiana Jones különböző fóbiáinak, és persze a lányokhoz fűződő viszonya is minden, csak nem egyszerű történet – igaz, ez főleg a második részben teljesedik ki, ahol ugye már két hölgyemény is a környékén van. Éles ellentétben áll ugye mindez az Uncharted kapcsán sokszor felemlegetett Tomb Raiderrel: ott a humor szinte teljes egészében hiányzik, Lara pedig gyakorlatilag egy sérthetetlen szupernő. Nathan pedig éppen emberközeliségével hódít: nem felveszi az ütéseket, mint Marcus Fenix, vagy bármelyik űrgárdista ismerőse, hanem ugyanúgy összenyaklik alattuk, mint mi. Igaz, a kaland végére övé lesz a kincs és a nő, ami azért legtöbbünkről nem mondható el… ■

NATHAN DRAKE JELENÉSEI

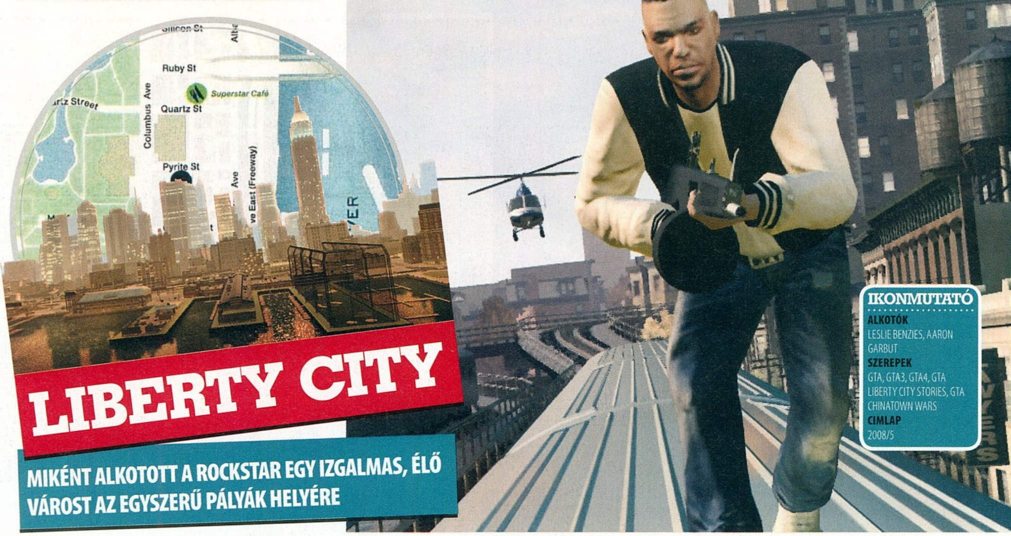
1596 – NAGYPAPINAK ANNYI
Nathan ük-ük-ük (és még néhányszor ük) apja, Sir Francis Drake, az angol kalóz/tengerész életét veszíti. Teljes páncélban a tengerbe temetik.

2007 – PREMIER
Megjelenik az Uncharted, és a lelkendező sajtó mellett a közönség is azonnal megszereti. A játékból 2.6 millió fogyott a mai napig.

2010 – ONLINE HŐS
A jövő év a folyamatosan érkező Uncharted 2-minikiegészítőkről fog szólni: egy multiplayer pálya már meg is jelent.



2011 – MOZISZTÁR
Szereplők még nincsenek, de a sztorit már írják – sajnos egy olyan fickó, akinek eddig egyetlen művéről sem hallottunk (Joshua Oppenheimer az).



LIBERTY CITY

MIKÉNT ALKOTOTT A ROCKSTAR EGY IZGALMAS, ÉLŐ VÁROST AZ EGYSZERŰ PÁLYÁK HELYÉRE

IKONMUTATÓ

ALKOTÓK
LESLIE BENZIES, AARON GARBUT

SZEREPEK
GTA, GTA3, GTA4, GTA LIBERTY CITY STORIES, GTA CHINATOWN WARS

CIMLAP
2008/5

Noha Liberty City utcáin az igazán rutinos játékosok már száguldottak, lövöldöztek korábban is, az ezredforduló után a kitalált város egy teljesen új képét ismerhettük meg. Amíg a GTA első részében a város tulajdonképpen csak utak labirintusa volt, addig a harmadik részben már egy igazi városról beszélhettünk – a GTA 4 Liberty Cityje pedig minden idők legkidolgozottabb, leginkább élő virtuális világa lett.

De térjünk vissza a kétdimenziós korszakba, pontosabban a GTA2 megjelenése utáni hónapokba – 2000 elejére. Ekkor kezdett töprengeni a csapat, hogy merre lehetne továbbfejleszteni a formulát. A formulát, amiben hittek, amiről tudták, hogy milliókat magával ragadó világokat alkothatnak a segítségével. A formula, ami a GTA két első részében még csak nyomokban látszott – a hatalmas világ és az elborult humor okozta élvezet megvolt, de a város néhány robotikus mozgástól eltekintve nagyon nem élt körülöttünk. A második rész megjelenését követően az egyik programozó magánprojektbe kezdett – a teljesen kétdimenziós játékot egyszerűen átpakolta 3D-be. A kamerát alig lehetett mozgatni, de a házak már kinőttek a földből, a karakterek elrepültek, ha nekik mentél. A projektből végül nem lett semmi (pontosabban a Chinatown Wars valami hasonló módon készült el kerek tíz évvel később), de a Rockstar egy másik csapata végül ebbe az irányba ment el. Igaz, nem tudatosan – a játék eleinte teljesen másnak készült, de pár hónap alatt a technológia addig fejlődött, hogy Sam Houser, a Rockstar főnöke meggyőzte az akkor még apró, öt főből álló csapatot, hogy készítsék el a harmadik GTA-t.

Ezzel kezdődött az általunk már ismert Liberty City története. Míg az első részben a város tényleg New York alakját öltötte fel, a harmadik részben szereplő Liberty City már felépítésében sokkal inkább a fejlesztők fantáziáját követte. Volt benne minden New Yorkból és még megannyi másik amerikai nagyvárosból. Élvezetes környezet volt, abban az időben technológiailag lenyűgöző volt (töltés nélkül egy ekkora hely – sci-fi!), és szinte elképzelni sem tudtuk, hogy ennél lehet jobb. Vice City hangulatával, San Andreas méretével, Carcer City (igen, a Manhunt-széria is ebben a fiktív Amerikában helyezkedik el) pedig sötét eseményeivel ragadta magával a játékosokat, de a legtöbbek kedvence továbbra is az eredeti helyszín volt, a Szabadság Városa. És ennek köszönhetően a hatalmas titoktartással és még nagyobb csapattal készülő GTA 4 is ide tér vissza.

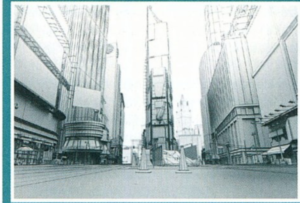
Na de miként is készült el ez az élő, nyüzsgő metropolisz? Például kutatással – sőt, alapos kutatással. Valószínűleg minden idők legalaposabb helyszín-felmérésével, már ami a játékokat illeti. Amikor eldöntötték, hogy a GTA 4 ismét Liberty Cityben játszódik, és hogy a város felépítése ezúttal minden eddiginél közelebb lesz az igazi New Yorkhoz, megindult a „Nagy Rockstar Vándorlás". A skót felföldön dolgozó fejlesztőket egy repülőbe gyömöszölve elvitték két hétre a célvárosba, ahol a helyi rockstarosok (a Rockstar managmentje New Yorkban tanyázik) cipelték őket szerteszét a városban: kit a legelegánsabb éttermekbe, kit pedig a leglepusztultabb lakótelepekhez. A hatalmas város mindenkit megérintett, és több, a játékbeli küldetés is ezen tantúra által ihletve került fel a korongra (gyanúnk szerint nem a bankrablás, és nem is a szakszervezet-kiirtás).

A New York-i brigád eközben részben átváltozott teljes munkaidős kutatóbázissá: közel háromszázezer fénykép, sok száz órányi videofelvétel készült, és ez még csak a játék fejlesztésének elindulása volt. Amikor a skót fejlesztőknek valami specifikus információra volt szüksége – mondjuk hogy miként is néz ki egy menő orosz étterem csúcsidőben – csak leadták kérést, és valakit már aznap kiküldtek adatrögzítésre: így született egy hat órás videó az egyik legelitebb orosz falodában. De bármire volt szükség, azt ugyanilyen hatékonyan megoldották, és ha ma valaki visszanézi a felvételeket, hát meglepődik majd némelyik DVD tartalmán. Húsz lemezen például csak kereszteződések vannak filmezve a nap minden órájából – ezek alapján alakították ki például a játékbeli forgalom viselkedését.

De nem csak az ilyen észrevehető, fontos dolgokkal foglalkoztak, hanem a legkisebb részletekkel is. Ahogy Aaron Garbut művészeti vezető fogalmaz, „rengeteg játékban látok hatalmas, égig nyúló metropoliszokat, és az első dolog ami eszembe jut,

TIMES SQUARE

Az a viszonylag apró döntés, hogy könnyen elérhetőek lesznek a helikopterek a játékban, azzal is járt, hogy a világnak minden szögből élethűnek, részletesen lemodellezettnek kell lennie. Így aztán a játék minden egyes utcáját és háztömbjét külön-külön kellett megrajzolni, majd létrehozni a tervezőprogramban. Az őrjítően hosszadalmas munkának persze meg is lett az eredménye: a GTA 4 Liberty Cityje egy élvezetes játszótér lett. Elvégre melyik játékban adatott meg, hogy egy helikopterrel becsapassunk a Times Square-re – még ha itt Star Junction néven is fut – és ott megtegyünk mindent, amit az elmúlt tíz év akciófilmjeiben csak láttunk? Pont ezen élmények miatt vált felejthetetlenné a játék...







LIBERTY CITY JELENÉSEI

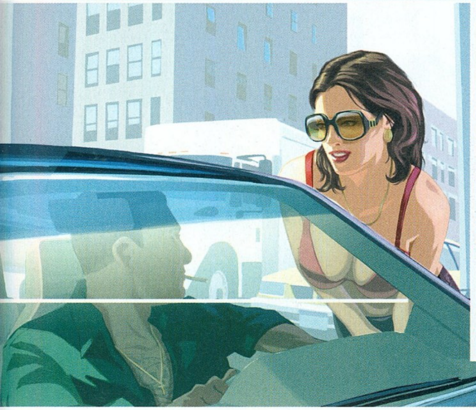
1625 – JÓ HELY EZ? New Rotterdam néven megalakul az a holland település – pár nappal később már inkább ópiumtanya –, amiből később Liberty City lesz.

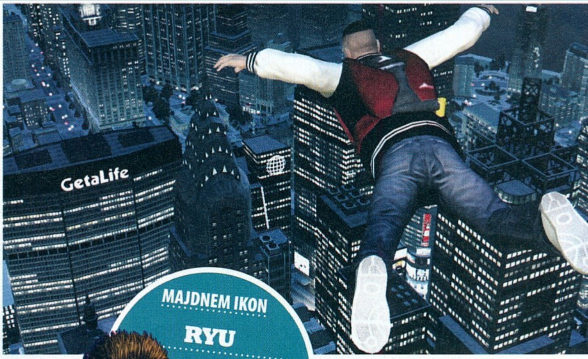
1998 – JÓ HELY… A város nyolcadszorra nyeri el az „Amerika legszarabb helye" kitüntető címet, kitűnő környezet adva ezáltal a Liberty City Storiesnak.

2001 – DE JÓ HELY… Bűnözés, korrupció, bandaháborúk, gyilkosságok – a díjat tizenegyedszerre is elnyerő város a GTA 3-ban újjászületik.

2008 – TYŰ DE JÓ HELY EZ! Nyolcmillióan élnek a városban, ami legalább hét és félmillió kisstílű tolvajt és bandatagot jelent. No meg félmillió nagystílűt…







■ A GTA 4 második kiegészítőjében elérhető bázisugrás új szögből mutatta be a várost



MAJDNEM IKON

RYU

A Sega aranykorának szimbóluma volt a Shenmue, ennek karakteres hőse pedig Ryu Hazuki. „I'm looking for some sailors."

hogy szép, szép, de az emberek hol vesznek itt tejet a reggeli kávéjukba. Vagy nagyobb léptékben: hogy működhet így ez a város? Hol élnek az emberek? Hol esznek, hol dolgoznak, hol parkolják le az autójukat?". Ez a hozzáállás vezetett el ahhoz, hogy Liberty City szinte tényleg él. Amikor látod hétfő hajnalban, a párafelhők közt megjelenő szemeteskocsikat, amikor látsz egy embert hot-dogot venni, amikor történik valami teljesen meglepő, teljesen spontán dolog, szinte elhiszed: ez egy tényleg létező város.

A Rockstar különös munkamódszere is hozzájárulhat ehhez. A várost ugyanis az úthálózattal kezdik el építeni. Amint ez megvan, az egyes negyedeket, kerületrészeket kiadják egy grafikusnak, aki saját maga – természetesen az általános stílus-előírásokat szem előtt tartva – kezd hozzá annak berendezéséhez. Így aztán minden kis terület gyakorlatilag egy külön világ, egy ember saját elképzeléseit tükrözi – emiatt lehetnek még az öt, gyakran fizikailag is elválasztott városrészben is egyedi hangulatú helyszínek, emiatt van annyi eltérő ház, járókelő, autó és hirdetőtábla a játékban. Természetesen nincs teljesen szabad kéz, itt-ott kellett alakítani az eredményeket (főleg, hogy az eltérő környékeknek organikusan kell egymásba olvadniuk), de például graffitikkel, reklámtáblákkal mindenki teleszórta a játékot saját poénjaival. Így eshetett meg az is, hogy bár négyzetméterben számolva a GTA 4 Liberty Cityje háromszor akkora, mint a GTA 3-as verzió, sokkal jobban van berendezve, sokkal sűrűbbnek tűnik.

A járókelők tekintetében is ilyen odafigyelés volt tapasztalható: nem egy random karaktergeneráló dolgozik az utcai embereken, hanem minden környékhez készítettek egy külön ruhakalauzt (az elegáns negyedben nincs ballonkabát, a lepusztult lakótelepi tájakon nincs öltönyös figura), és ezeket a valódi New York valódi kerületeiben mért etnikai arányok pontos leképezésével alakították végleges formába, így a bőrszínek aránya is a mintaváros másolja. „Évekig egyeztetünk az ilyen apróságokról, amelyek más fejlesztőknek nevetségesen értelmetlenek lennének – és talán azok is –, de amikor ez a millió részlet összeáll, akkor valami egyedi a végeredmény", mondja Aaron erről a folyamatról. És ha már idáig elmentek, hát hangot is adtak a járókelőknek, méghozzá nem is csak angolt: megintcsak az igazi népszámlálási adatok alapján elosztva elküldhetnek minket messzi tájakra az épp fellökött emberek oroszul, kínaiul, spanyolul, olaszul, no és itt-ott természetesen angolul is. Ami hiányzik, az direkt nincs itt – és ezek a gyermekek. A nyolcmilliós városban egyetlen fiatalkorút sem láthatunk, mégpedig azért nem, mert a Rockstar ugyan szereti felkavarni az állóvizet, de arra a reklámra nekik sem volt szükségük, amint valaki épp felrobbant egy iskolabuszt vagy legéppuskázik egy óvodányi kiskölköt.

Nem állítjuk, hogy szívesen költöznénk ebbe a városba – a bűnözési rátát kicsit sokalljuk –, de hogy szívesen teszünk ott hosszú-hosszú látogatásokat egy-egy újabb fura figura testébe bújva, az nem lehet kérdéses. Mert legyen bár a játék hőse Niko, Tony vagy éppen Huang, az igazi főszereplő mindig a város lesz, amely kalandjainak színhelye, katalizátora és sokszor egyetlen tanúja. És erre jobb helyet, mint Liberty City, keresve sem találhatnánk. ■

„Liberty City egy sötét, mocskos hely – New York élő karikatúrája, saját múlttal és érdekes eseményekkel." – Aaron Garbut, művészeti vezető







SAM FISHER

MIKÉNT ALKOTTA MEG EGY KANADAI CSAPAT SOLID SNAKE MÉLTÓ VETÉLYTÁRSÁT

Noha a Metal Gear-sorozat mind kritikai, mind eladási szempontból óriási, elsöprő siker volt, nagyon sokáig nem akadt igazán minőségi kihívójuk. Voltak persze játékok, ahol a lopakodás fontos volt, ahol egy valóságot imitáló világban kellett a játékosnak ügynökként boldogulnia, de a Splinter Cell 2002-es megjelenéséig komoly vetélytársa nem akadt. Sokak szerint persze ez a két játék sem ugyanarról a tőről fakadt: a Metal Gear világában sok a fantáziaszülte elem, a fantáziaszülte karakter, a nanorobotoktól a nukleáris lépegetőig terjedő arzenál, míg a Splinter Cell mindig megpróbált a realizmus talaján maradni. Nyilván kell különleges dolgokat nyújtani a játékosnak, de valóságtól elrugaszkodott dolgokkal nem nagyon találkozhatunk benne.



Ez azonban nem sokon múlott. Mathieu Ferland producer meséli a játék fejlesztésének elejéről: „tudtuk, hogy a játék világa nagyon sok mindent eldönt – éppen ezért akartunk valami különlegessel előrukkolni. Először sci-fiben gondolkodtunk, mert a Philip K. Dick írásaiban látott világok megérintettek minket. Aztán a Ubisoft megvásárolta a Red Storm fejlesztőcsapatot, és ezzel együtt hozzájutottunk Tom Clancy világának jogaihoz is – és innentől kezdve nem kellett sok, hogy felismerjük: egy valósághoz közelítő világban sokkal több feszültséget tudunk teremteni, mint egy, a miénktől radikálisan eltérő birodalomban".

Érdekes kérdés amúgy, hogy Clancy mit is tett hozzá pontosan a játékhoz. Az tagadhatatlan, hogy az író szereti a játékokat: ő volt a Red Storm alapítója, és a céget azért hozta létre (egy brit tengerészgyalogos haverjával), hogy könyvei alapján készüljenek játékok. Az eredeti Rainbow Six a könyvvel együtt készült, és ott gyakorlatilag Clancy írt mindent. Később már sokkal kevésbé folyt bele a játékokba, és már abba is belement, hogy olyan programok szülessenek, amelyeket nem ő talált ki, hanem mások vittek elé jóváhagyásra. Ilyen volt a Ghost Recon is (a Szellemek végül több könyvébe is belekerültek), és ilyen volt a Splinter Cell is. A Ubisoft Montreal designerei-producerei kitalálták az alapokat, azokat feltálalták a „nagyfőnöknek", aki gyakorlatilag mindent el is fogadott. A sztorihoz még hozzátett pár dolgot – ilyen volt például a betörés a CIA épületébe –, rendszeresen rápillantott a forgatókönyvre, és örült, amikor a játékból olyan nagy siker lett.

Bár a játék sokkal inkább szólt a játékmenetről és a látványvilágról, természetesen nem lehetett kiadni, eladni főhős nélkül. Az sem árt, ha szimpatikus, hiszen így lehet kötődést kialakítani, ami viszont

SAM FISHER JELENÉSEI

2002 – SPLINTER CELL
Sam Fisher először bújik elő az árnyakból, és a világ megdöbben – ilyesmit addig sehol nem láthattunk. Valós árnyékok, valós időben – technomágia!

2004 – PANDORA TOMORROW
Minden idők egyik legélvezetesebb multiplayer-módja debütál a második részben – azonban legnagyobb megdöbbenésünkre Sam nélkül…

2006 – DOUBLE AGENT
Sam leborotválva, terroristák közé keveredve végzi a dolgát – azonban a kettős ügynökök élete nem csak játék és mese. Sőt, nagyon nem az…

2007 – CONVICTION 1.
A Ubisoft bejelenti az ötödik részt, erősen Assassin's Creedes elemekkel és közelharccal. Sehogy nem sikerül működővé tenni, egy évre rá újrakezdik a projektet.



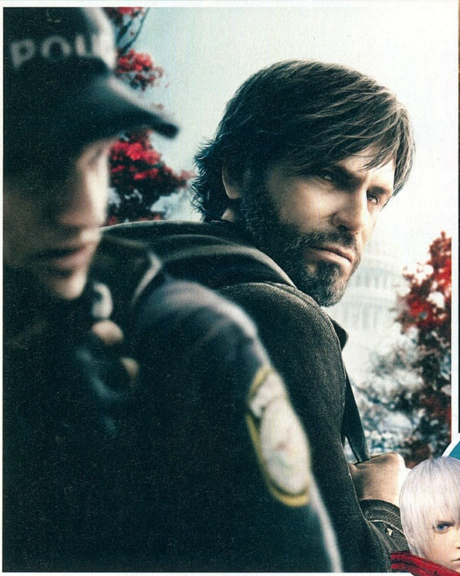
2010 – CONVICTION 2.
Az újrahangszerelt ötödik rész február 26-án végre megjelenik: hobó Sam helyett nagyonelszánt és nagyonpusztító Sammel a főszerepben.





IKONMUTATÓ

ALKOTÓK
MATHIEU FERLAND, HUGO DALLAIRE, MARTIN CAYA, TOM CLANCY
SZEREPEK
SPLINTER CELL, PANDORA TOMORROW, CHAOS THEORY, DOUBLE AGENT, ESSENTIALS
CIMLAP
2002/12



■ **A Conviction első verziójában Sam kicsit lepusztulva bújkált a hatóságok elől – a távolsági harc helyett inkább a közelharcra koncentrálva, az árnyékok helyett az emberek közt rejtőzve. Mi sem szerettük, a Ubisoft sem.**

MAJDNEM IKON

DANTE

A coolság földi helytartója, a menő pózok királya, a stílusos démonirtás apostola – Neo csak szeretne ilyen stílusos lenni.

már a sorozattá alakításhoz nélkülözhetetlen. Így született meg Sam Fisher karaktere, akire ez a teher hárult: Solid Snake-kel szemben kellett harcba indulnia. Igaz, mivel itt nem a sztori, és főleg nem a japánosan kacifántosra sikerült sztori dominál, nem kellett olyan mértékben kidolgozni a karakter múltját – de ez nem azt jelenti, hogy egydimenziós karaktert alkottak.

Az alapokat ugye Tom Clancy sajátos, ultramilitarista, ultramodern világa jelentette, így a karakter nem is lehetett más, mint egy katona. Nevezetesen ex-CIA, ex-Navy Seal, sokat látott, még többet harcolt katona. Az első képeken Sam rövid, katonásra nyírt fehér hajának köszönhetően igen emlékezetes látványt nyújtott. Nem is nézett ki rosszul, de már a legelső fókuszcsoportos teszteken kiderült, hogy Samet mindenki túl öregnek tartja – nem egy hadviselt harcosnak, hanem egy rég visszavonult exkatonának tűnt. Innentől kezdve megindult a több hetes hadjárat Sam hajának rendbetételére: a legextrémebbtől a legvisszafogottabb frizurákig mindent kipróbáltak, és végül két rajz keverékéből alkották meg az új Sam Fishert: a haja nagy része sötétbarna volt, de oldalt és alul már látszottak az őszülés első jelei.

Amíg a Metal Gear Solid inkább a sztorira és a karakterekre épült, a Splinter Cell a játékmenetre gyúrt rá erőteljesen

Amint megvolt a szinte érthetetlenül fontos üggyé dagadt haj, jöhetett Sam többi „alkatrésze". A ruházatának az alapját egy létező, 2001-ben az amerikai katonaság több elit csoportja által is tesztelt prototípus adta: ez egy olyan szűk, hajlékony és könnyű öltözék volt, amely vízben vízhatlanságával, szárazföldön pedig a külső hőmérséklethez való adaptálódásával tűnt ki a hasonló hacukák köréből. Aztán szép lassan meglettek a fegyverek is: létező belga kéziágyúk kicsit módosított, kicsit modernebbé tett verziói (Sam fő eszköze, az SC-20K valójában egy ici-picit átalakított FN F2000 Tactical).

Azonban a fejlesztők ezzel még nem voltak készen: nem volt semmi igazán jellegzetes, emlékezetes a karakterben. Remekül mozgott, agyig volt pakolva ultramodern cuccokkal, de gyakorlatilag csak egy atletikus fickó volt fekete ruhában. A megoldást végül érdekes módon nem egy grafikus hozta, hanem a játékmenet egyik legfontosabb része: az árnyékok. Mivel a Splinter Cell a lopakodásról szólt, és az Xbox tudását bemutatandó (akkori szinten) valós fény-árnyék hatásokkal dolgozott, a játékmenet túlnyomó részében a játékos szinte sosem jött ki töksötét árnyak közül. Ez egyrészt igen hangulatos volt, másrészt viszont azzal járt, hogy a fekete ruhás fickóból gyakorlatilag semmit nem lehetett látni. A megoldást végül az jelentette, hogy apró zöld helyzetjelző fényeket helyeztek el a karakteren – Sam lábán, rádióján, puskáján. Legvégső lépésként a hő- és éjjellátó szemüvegét is így kezelték meg, és a „három zölden irizáló szem" azonnal a karakter, a játék és később a sorozat emblematikus szimbóluma lett. A zöld fény amúgy csak a játékost segítő megoldás – a játék világában ezek nem látszanak: így például multiplayer-módban, vagy tükörbe nézve sincsenek zöld fények a lopakodó ügynökön. (Apropó, tudni szeretnéd, hogy mi a „harmadik szem" funkciója? Ez bocsátja ki azt az infravörös fényt, amit az éjjellátó berendezés használ.)

A szemüveg amúgy Tom Clancynél eleinte kihúzta a gyufát – egyrészt a zöld fénye miatt, másrészt pedig azért, mert egy ilyen apró szemüvegben a bonyolult áramkörök miatt a valóságban nem férne el kétféle berendezés (és végképp nem három, mint a sorozat harmadik részében, amikor megjelent az elektromágneses mezőket mutató mód is). Később persze sikerült meggyőzni az írót, ráadásul mára elkészültek azok a valós szemüvegek, amik képesek erre a mutatványra – a játék tehát sikeresen jósolta meg a hadiipar egy apró szeletének jövőjét. ■





A TE KARAKTERED

MIKÉNT LETT A VILÁG LEGNAGYOBB ÜZLETE EGY MÁR TEMETETT JÁTÉKSTÍLUSBÓL

IKONMUTATÓ

ALKOTÓK
CHRISTOPHER METZEN, MICHAEL MORHAIME, ROBERT PARDO

SZEREPEK
WORLD OF WARCRAFT, BURNING CRUSADE, WRATH OF THE LICH KING

Nehéz úgy beszélni a World of Warcraftról, hogy az ember nem a hatalmas számokkal kezdi. Tizenegy millió előfizetőt nehéz nem megemlíteni; irdatlan nagy szám, ráadásul e játékosok havidíjat – vagy más elrendezésben, de mindenesetre pénzt – fizetnek azért, hogy felcsatlakozhassanak a szerverekre, hogy napról napra új kalandokba vágjanak, hogy együtt lógjanak klántársaikkal, akik már évekkel ezelőtt a korábbi barátaik helyébe léptek. Ma a World of Warcraft sikere után már teljesen egyértelműnek vesszük, hogy az MMO játékok a PC-s játékvilág utolsó helytartói; milliós előfizetői bázissal, addiktív játékmenettel és állandó újításokkal-bővítésekkel ma ezek a slágertermékek.

A kamera mindig a hős háta mögött volt, nem lehetett hatalmas seregeket építeni és minden a központi figurád fejlesztéséről szólt – amellett, hogy kellett bázisokat építeni és akár húsz-harminc lény is lehetett a társaságodban. Jó két évvel később bejelentették, hogy visszatérnek a klasszikus felső RTS-kamerához és a hősfejlesztésről a seregfejlesztésre helyezik át a hangsúlyt, de azok a korai verziók sok emberben mély nyomot hagytak. Ilyen volt Sam Didier, a Blizzard-játékok látványvilágát nagyban meghatározó festő is: "Bár végül [a Warcraft 3 esetében] visszamentünk a klasszikus RTS-ekhez, de mindenkiben sokszor felötlött az az egyedi látvány, amit az első változat nyújtott: amint a pusztát járod egy Archmage-et vagy Blademastert irányítva.



A World of Warcraft nem egyszerűen új fejezetet nyitott az MMO-k történetében: megreformálta a stílust

Amikor azonban 2001 szeptemberében a Blizzard előállt a World of Warcraft ötletével, sokkal több volt a lesajnáló fejcsóválás, mint az éljenzés. Ennek oka egyfelől érzelmi: az „új Blizzard-játék" szlogennel behirdetett sajtótájékoztatón mindenki a StarCraft 2-t várta. Másrészt pedig mindenki tudta: az MMO-játék egyenlő az igen szűk felhasználói réteggel, még a legsikeresebb Everquest tábora sem ment soha négyszáz ezer játékos fölé (és a WoW bejelentésekor ennek fele körül mozgott). „Pár százezer megszállott őrültön kívül senki nem fog havonta fizetni ugyanazért a játékért, plusz a Blizzardnak köze sincs ehhez stílushoz, miért nem maradnak az RTS-eknél, és különben is, hol a StarCraft 2?!" – nagyjából ez volt az átlag Blizzard-hívő véleménye az ügyről.

A World of Warcraft eredetét keresve azonban sokkal korábbra kell visszamenni – 1999-ig. Ekkor jelentette be a Blizzard a Warcraft 3-at, méghozzá formabontó módon, egyfajta RPG-RTS keverékként.

Előtted a távoli horizont, egy domb mögött feltűnik egy ellenséges bázis – nem állítom, hogy ez volt az egyetlen kiváltó oka a World of Warcraftnak, de mindenképpen ez határozta meg az élményt, amit át akartunk adni". Egy másik oka a WoW elkészültének épp az előbb említett Everquest volt – a csapat nagy része ugyanis hatalmas rajongója volt a játéknak és a műfajnak, így ők is valami hasonlót akartak készíteni. Pár hónapig még dolgoztak egy azóta sem részletezett projekten (a Blizzardnak az utóbbi két évtizedben vagy tizenöt játéka került ilyen-olyan okok miatt a süllyesztőbe), de végül meggyőztek mindenkit: MMO-t kell készíteni.

Amint megvolt a terv és megvolt a csapat, kezdődhetett a munka. Igaz, egyelőre az – eleinte csak rajzlapon és fejekben – készülő játék alig-alig volt Warcraftnak nevezhető. Az első verzió Azeroth, vagyis a Warcraft-világ jövőjében játszódott, amikor már senki nem emlékezett az orkokra és az emberekre, Arthasra és Illidanra. Egy sötét, vérmágia és gépezetek által uralt világ volt ez. Egy rendkívül jól megalkotott, hangulatos, játékhoz illő világ – de nem Azeroth. Szokatlan kreatív szakadékba került a legendás cég: itt volt egy remek világ, ám a megálmodott játék abszolút nem illeszkedett ehhez. A megoldást egy apróság jelentette: az egyik grafikus átvette a gnoll modelljét a Warcraft 3-ból, ugyanazokkal az eltorzult, szinte karikatúra-szerű arányokkal, élénk színekkel és hatalmas taréjjal. „Aztán megcsinálta ugyanígy a koboldot is, és innentől kezdve… hát, rájöttünk, hogy milyen felesleges is újra feltalálni ezt a világot. A Warcraftot mindenki szereti – csináljunk hát Warcraftot. Nem kellenek futurisztikus vagy horrorisztikus verziók; olyan játékot csinálunk,





MAJDNEM IKON

MAX PAYNE



Amikor már minden mindegy, Max fegyvert ragad, és lassított lövöldözésbe kezd. A pocakos-atlétás verziót nem várjuk annyira...

amilyen a Warcraft 3 is volt", mondja Sam Didier a paradigmaváltást hozó eseményekről.

És bár a grafikus design tekintetében voltak problémák, a játékdesign alapjait már a legelső megbeszélésen lefektették: sokkal megközelíthetőbb, barátságosabb játékot akartak készíteni, mint amilyen a többi akkori MMO volt (ezért nincs például tapasztalati pont-vesztés elhalálozás esetén). A rengeteg küldetés is hamar alapvető fontosságúvá vált, érdekes módon ezek még nem a játékosok szórakoztatására, hanem Chris Metzen örömére kerültek eredetileg a játékba. Az úriember a Blizzard-játékok háttérvilágáért felelős, és mint azt ő is bevallja, hajlamos ezt minden másnál komolyabban venni. És mivel akkoriban az MMO-k a végtelen szörnyirtásról szóltak, csak azért kerültek küldetések a játékba, hogy ezek segítségével Chris elmesélhesse történeteit, hogy megmagyarázhassa, érthetővé tegye a világot. Ezért van az, hogy a küldetések láncszerűen olvadnak egymásba, hogy akár több kontinensen keresztül is végighúzódnak és ha elolvasod a szövegeket, rengeteg történettel ismerkedhetsz meg. Ez végül a WoW egyik legnagyobb előnye lett: a rengeteg, ma már több tízezer küldetés, amelyek közül még a legviláglátottabb karakter is csak pár százat, legfeljebb ezret láthat. Mindig van mit tenni, mindig van egy falu, ahol hárman-négyen csak ránk számítanak.

A játék hatalmas léptekkel fejlődött – legalábbis Blizzard-mércével mérve. Egy évvel a megjelenés előtt csatlakozott az első olyan fejlesztő a céghez, akinek volt korábbi MMO-fejlesztési tapasztalata. Tom Chilton korábban az Ultima Online-on dolgozott, és megdöbbenve tapasztalta, hogy mennyi minden nincs kész a játékban. A szintlimit ekkor 15 volt, még sokkal több kaszt volt választható, és a végjátékhoz pár rajzon kívül még semmilyen kézzelfogható tartalom sem készült. Miután odakerült a céghez, a tempó szinte szélsebessé gyorsult. Pár hónap alatt készült el az aukcióház, a levelezés, a talent-rendszer, átalakították a harcrendszert, újrarajzolták a kezelőfelületet és megszülettek a 40-fős kalandokra készült labirintusok (az első tervek még 100 játékosra szabott járatokról szóltak...). Azonban még ebben a szinte eufória-szerű hullámban sem jutott mindenre idő: a játékosok közti harc, a PvP például a legprimitívebb formában volt csak jelen.

És ekkor jött a megjelenés napja – a bétateszt jól sikerült, a WoW iránt nagy volt az érdeklődés. A legtöbbek szerint a levegőben akár az is benne volt, hogy az eddigi MMO-rekordokat bőven megduplázva pár év alatt akár egymillió játékost is maga mellé tud állítani a játék. A fejlesztők egy csapata a Blizzard-szokás szerint levonult a helyi Fry's elektronikai boltba, hogy megnézzék, vannak-e érdeklődők. Mike Morhaime, a Blizzard legfőbb embere így emlékszik erre: „elmentünk a Fry's felé, és már az autópályán hatalmas volt a dugó. Amikor végül lehajtottunk, emberek tömegeit láttuk gyalogolni a bolt felé – sok háztömbnyire nem volt már parkolóhely, olyan volt az egész, mint egy óriási koncert". Ez volt 2004. november 23., a nap, amely megváltoztatta a játékok történelmét. És jó eséllyel téged is, hisz hazánkban is tízezrek rabjai Azeroth vonzerejének, felfedezői birodalmának és küzdőfelei háborújának. És bár már készül a következő Blizzard MMO, készülnek ígéretes játékok, azt az érzést valószínűleg semmi nem adja át, mint amikor először lépsz be ebbe a fantasztikus, mesebeli birodalomba... ■

A TE KARAKTERED JELENÉSEI

1994 – ORKOK ÉS EMBEREK
Megjelenik az első Warcraft. Technikailag nem tud sokkal többet a Dune 2-nél, de hangulatban szétttiporja minden konkurensét.

1998 – A KLÁNOK URA HALOTT
A bedolgozókkal készített kalandjáték, az orkokra koncentráló Lord of the Clans a süllyesztőbe kerül. Ezt azóta is milliók bánják.

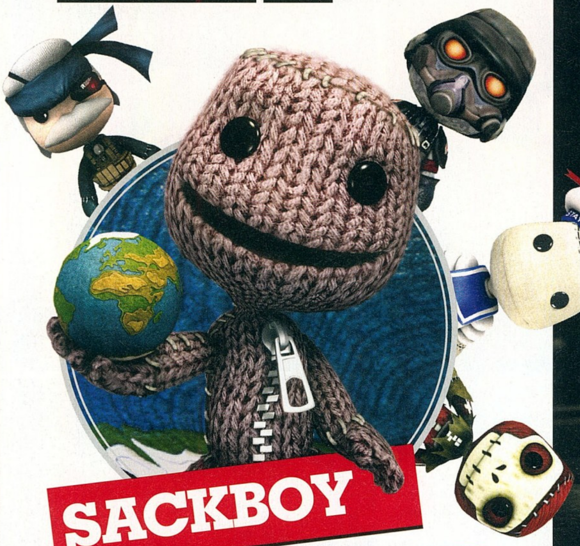


2004 – NEM KIS SIKER
A játék első hónapra tervezett eladásait 12 óra alatt, az első éveset két hét alatt sikerült felülmúlni. Eredmény? Több száz szerver beüzemelése rekordidő alatt...

2010 – KATAKLIZMA
A World of Warcraft harmadik kiegészítőjét (a beavatottak összesen öt expanzióról beszélnek) már a B-csapat készíti, a fontos emberek az új MMO-n dolgoznak.

20?? – A FILM
Jó Blizzard-szokás szerint késik a WoW mozi – 2009 volt az eredeti dátum. A rendező Sam Raimi lesz, a forgatókönyvet Robert Rodat (Ryan közlegény...) írja.







SACKBOY

MIKÉNT LETT ÉLVEZET A JÁTÉKFEJLESZTÉS EGY KIS, ZSÁKVÁSZON FICKÓ SEGÍTSÉGÉVEL

IKONMUTATÓ

ALKOTÓK
MARK HEALEY, ALEX EVANS
SZEREPEK
LITTLEBIGPLANET
CIMLAPOK
2007/5

Viszonylag kevés játék születik, amely a játékfejlesztésről szól – ez érthető is, mert ez a folyamat bizony nem az a kacagva mulatós mókafesztivál, mint amilyennek néhány naívabb játékos elképzeli. Határidők, technológiai és pénzügyi korlátok, marketing-megfontolások – no és persze sok-sok (túl)órányi görnyedés a monitorok előtt. Erről játékot készíteni nehéz, legalábbis, ha az ember egy az egyben akarja leképezni a folyamatot. Az aprócska stúdió, a Media Molecule azonban mégis megpróbálkozott ezzel a lehetetlennek tűnő dologgal – és bármilyenek is voltak az esélyek, sikerrel jártak. Köszönhetően egy aprócska, jókedélyű kis fickónak. Akit mellékesen zsákvászonból raktak össze…

A Media Molecule története is megér egy misét, hiszen az angol minicsapat gyakorlatilag egy egyfős projekttel indult. Mark Healey még a Lionhead tagjaként készített el – 50 fontos költségvetéssel – haverjaival egy kung-fu filmet, és úgy érezte, hogy ezt igazán egy játékkal lehetne megkoronázni. Így aztán amikor a Fable 2-vel kapcsolatos grafikusi munkáival végzett, esténként még dolgozgatott azon a játékon, amely Rag Doll Kung-Fu néven vonult be a játékvilág történelemkönyveibe. Ez végül megjelent, meglepő sikert aratott (jóval nagyobbat, mint a film…), és Mark ennek nyomán le is lécelt a Lionheadtől, hogy saját stúdiót alapítson. Három cimboráját vitte magával a Lionheadtől, és a négy fővel alakult banda a mai napig is csak 30 fősre hízlalta fel magát.

A munka azonnal megkezdődött, és mivel az eredeti fejlesztők mind zenészek, a szabad improvizálás, a jammelés során beszélgettek a leendő játékukról. Hamar eldöntötték, hogy a platformerek stílusában fognak próbálkozni, de a jammelés, az állandó új zenék teremtése annyira megtetszett nekik, hogy elhatározták, ezt is megpróbálják a játék részévé tenni. Így született meg a felhasználók által gyártott tartalom, mint központi játékelem – és ezt rögtön elkezdték rejtegetni is. Mert hiába volt ez forradalmi és újító dolog, ha a kiadók általában ódzkodnak a forradalmi és újító dolgoktól – főként, ha azok egy még nem bizonyított apró csapattól érkeznek. Márpedig a Media Molecule-nek kiadóra, egész pontosan pénzre volt szüksége, mert ugyan a lelkesedés sokáig kitart, előbb utóbb megéhezik az ember.

Kiadókeresés gyanánt rögtön a csúcsra törtek: az első kiszemelt a Sony volt, ott is Phil Harrison, a Worldwide Studios vezetője. És bár konkrét elképzelésük még nem volt, csak pár alapvető dolgot tudtak a jövőbeni játékról (direkt kölcsönhatás a tájjal, ugrándozás, stilizált grafika, no és persze a vásárlók meggyőzése arról, hogy nekik kell további tartalmat készíteni), összeraktak egy kis demót, mégpedig Craftworld címmel. Ebben egy Mr. Yellowhead nevű fickó volt a



SACKBOY JELENÉSEI

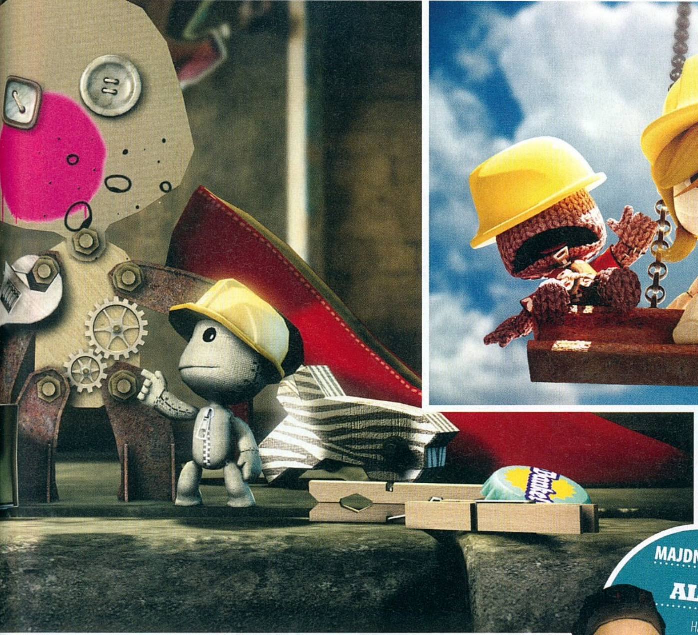
2005 – A TÁRGYALÁS
A fejlesztők bemutatják Phil Harrison Sony-főnöknek Craftworld című demójukat. Harrison ráharap a játékra, ebből lesz később a LittleBigPlanet.

2008 – KIS BAKI…
Miután az egyik licenszelt számban egy Korán-idézetet találnak, a muzulmán haragtól tartva a Sony több millió játékot rendel vissza a boltokból.

2009 – A TIGRIS NYOMÁBAN
Ahogy Kratos, úgy Sackboy is vendégszerepel a remek goldjátékban, a Hot Shots Golf PS3-as verziójában. Méghozzá hatféle hacukában.



2010 – A JÖVŐ MOZGÁSBAN VAN
Az első félévben, várhatóan a kütyüvel együtt jelenik meg az a LBP-verzió, amely már a Sony mozgásérzékelő pálcáját is támogatja.







MAJDNEM IKON

ALYX

Ha már Gordon egy személyiség nélküli báb, legalább egyvalaki van a Half-Life világában, aki megtölti azt élettel.



■ **A Craftworld grafikája finoman szólva sem tükrözte a végleges játék minőségét – csoda, hogy erre a Sony ilyen lelkesen bólintott rá**

főszereplő, őt kellett eljuttatni a pálya másik végére. Az extra az volt, hogy a kontroller jobb karjával a hős kezeit lehetett irányítani, Sárgafej úr így tudott kihatni a játékvilág tárgyaira. Az „őrültebb dolgokat kihagytuk az előadásból, a felhasználói tartalomgyártást is csak egy félmondatban ejtettük el – azonban, mint kiderült, a Sony, illetve Phil pont ezekre az őrült dolgokra volt igazán vevő." A háromnegyed órásra tervezett tárgyalás három órára nyúlt, az óriáskiadó pedig hat hónapos finanszírozásba ment bele. Ennek lejártával a már LittleBigPlanet néven futó játékot még egyszer zsűrizte a Sony, és azonnal be is vásárolták: a fejlesztés bőkezű támogatásáért cserébe nem csak exkluzivitást kaptak, de a játék minden jogát is, így akkor is lehet majd folytatás, ha azt a Media Molecule nem akarná elkészíteni (mint ahogy nem is akarják). A második cég a listán amúgy a Microsoft volt – így még nagyobb Phil Harrison érdeme, hogy egy meglehetősen furcsa játékdemóban, vagy talán a bemutatót tartók lelkesedésében meglátta a zsenialitást…

Mivel az anyagi biztonság megvolt, a munka gőzerővel kezdődött, néhány új ember felvétele után legalábbis. A munka két szálon indult el: egyfelől egy ütős platformjátékot akartak készíteni, amit azok is élveznek, akik le sem tojják a pályaszerkesztőt, másfelől egy remek játszóteret akartak adni azoknak, akik élvezik a kreatív kihívásokat. Mindkét része a játéknak hatalmas kihívásokat támasztott a kezdő, és a PS3 programozásában meglehetősen járatlan fejlesztőbrigád elé (hogy lehet például a pályaszerkesztők bonyolultságát úgy elrejteni, hogy a funkcionalitás ne sérüljön…), de a legnagyobb az volt, hogy ez a két szál nem akart organikus egésszé összefonódni. Mr. Yellowhead karakterét ugyan hamar, gyakorlatilag az első prezentáció után azonnal elhagyták, de helyére még nem került semmi és senki, aki összefoghatná a játék eltérő részeit, és egyfajta arcává is válhatna a projektnek.

A játékosok örömmel felvállalták a tartalomkészítés feladatát, ami normál esetben a fejlesztő dolga lenne...

A folyamat, amely elvezetett Sackboyhoz nem volt egyszerű – de hát a probléma sem volt az… „Egy olyan figura kellett, aki egyfajta szimbólumává válhatott a játéknak, akit már körvonalai láttán is felismersz, aki bármilyen környezetbe helyezve sem lóg ki onnan. Másfelől viszont a játékosnak teljesen szabad kezet kell adni öltöztetését, színeit, kinézetét tekintve", mondta erről a Media Molecule egy meg nem nevezett grafikusa egy interjúban. Plusz ugye még ott volt az az előírás is, hogy a karakternek egy fizika által működtetett világban kell majd mozognia, ami miatt nem lehetett túlzottan elborult figurát rajzolni.

Az hamar kialakult, hogy egy baba lesz ez (az öltöztetés, alakítás kívánalma miatt nem lehetett ember, vagy mondjuk valami állatka), de az első változatok még igen messze voltak a végleges Sackboy kinézetétől. Sokáig a műanyagfigura volt a menő, egy olyasféle lény, mint amilyeneket a kutyáknak szoktak adni rágcsálgatni, csak hatalmas, nem egyvonalban levő szemekkel. Ez a design végül a kukába került, mert sehogy nem tudtak belőle azonnal megkedvelhető alakot faragni – és ekkor lépett be a zsákvászon „bőr" a képbe. Amint ez megvolt, jöhetett a versenyfutás az eltérő verziók között. Alex Evans, a stúdió egyik vezetője így emlékszik vissza erre az időszakra: „négy vagy öt Sackboy versengett egymással, mind más és más grafikus munkája". Volt köztük rózsaszín és fekete egyaránt, de a nagy küzdelemből végül egy animátor, Francis Pang modellje kerekedett ki győztesen. A kis lény hasán levő zipzár, a hatalmas fején levő még hatalmasabb vigyor és az aranyos gombszemek mindenkit azonnal meggyőztek. Furcsa, de amint Sackboy figurája készen állt, a munka alaposan felgyorsult. Egyre-másra készültek a pályák, a designerek egyre bonyolultabb gépeket raktak össze, és a szerkesztőprogram is elkezdett formát ölteni: egyszerű, sőt, önmagában is szórakoztató volt, mégis, szinte végtelen lehetőséget rejt.

És nem csak a fejlesztők lelkesedtek be, de a világ is – Sackboy már az első, 2007-es megjelenése alkalmával elragadott mindenkit. És bár nem lett olyan szimbóluma a Sonynak, mint amilyen Mario a Nintendonak vagy Sonic a Segának, ez egy apró stúdió első játékától még így is több, mint tisztességes eredmény. És az, hogy ez a gondolat egyáltalán felmerülhetett, mélységes elégedettséggel tölti el a fejlesztőket, akik anno annak a módját keresték, hogy miként lehet másokat rávenni arra, hogy helyettük töltsék meg tartalommal a játékukat… ■





AZ ÚJ LINK

MIKÉNT ALAKÍTOTTA ÁT RADIKÁLISAN A NINTENDO A VILÁG EGYIK LEGISMERTEBB HŐSÉT

40 millió eladott játék után mindenkinek sziklaszilárd elképzelése volt Linkről, a Legend of Zelda-játékok főszereplőjéről: stramm, csendes srác, aki a legnagyobb veszélyek közepette is megküzd a gonosz Ganondorffal, és megmenti a világot, Zelda hercegnővel egyetemben. A NES-korszaktól kezdve folyamatosan Link volt a Nintendo leghatékonyabb fegyvere a konzolháborúban. A japán cégtől megszokott módon a fejlődés tulajdonképpen hiányzott a sorozatból – persze a technológiai jellegűeket leszámítva –, és a friss évtized (sőt, évezred!) első Zeldája, a Majora's Mask játékmenetében nem sokban különbözött az 1986-os eredetitől (ott tárgyak, itt maszkok adtak különleges képességeket). És ez a legtöbb rajongó szemében így is volt jó, ők a mai napig elfogadják például a szinkron hiányát a sorozatban – pedig az ma már kézikonzolokon is egyre inkább természetes. És akkor eljött 2001 nyara, a Nintendo saját kiállítása, a Space World, amikor Link megteremtője, Shigeru Miyamoto designer egyetlen rövid videóval mindent megváltoztatott...

De tekerjük vissza az időt egy évvel korábbra, az előző Space World idejére! Ekkor mutatkozott be először a GameCube-ra tervezett Zelda, és pontosan olyan volt, mint amire mindenki számított: gyönyörű, hangulatos, és design tekintetében azt az utat követte, amit addig, azaz a lehetőségekhez képest realisztikus volt. Mindenki beleszeretett az új részbe – annak ellenére is, hogy az alig pár másodperces videó csak egy techdemo volt, amely a következő Nintendo-konzol erejét volt hivatott bemutatni.

Ezért aztán, nem túlzás, milliók várták a 2001-es bemutatót, ahol Link új kalandjáról többet lehet majd megtudni. És ekkor elindult a nevezetes videó – és mindenkinek leesett az álla. A megszokott srác helyett egy rajzfilmfigura kacsintott vidáman az emberre, és az elkeseredett harc helyett egy vidám küzdelem képe rajzolódott ki az ember előtt. A minőség csak úgy sugárzott a képkockákról, a karakteranimációk különösen nagy előrelépést jelentettek, de az emberek nagy része szinte képtelen volt feldolgozni a grafikus design ilyen hatalmas eltérését a megszokottól. Mindenki kemény, elkeseredett küzdelemre várt; itt meg Link ellenfelei lába között átbukfencezve kerül a hátuk mögé, majd lábon böki őket, hogy azok ugrándozva zuhannak szakadékba. A nép egy újabb klasszikus,

SOSEMLÁTOTT LINK

Bár Európába hivatalosan egy sem jutott el, a Nintendo az Ocarina of Time óta minden Zelda-játékból készíttet (vagy engedett készíteni) mangát. Japánban ezek közepesen sikeresek is voltak, az eddigi néhány, éveket késett kiadás viszont nagyot bukott Amerikában. Animált verzió 1989 óta nem készült, pedig a műfaj és a sorozat népszerűsége biztos nyereségessé tenné a vállalkozást.





AZ ÚJ LINK JELENÉSEI

1986 – A RÉGI LINK SZÜLETÉSE
Legend of Zelda címmel megjelenik a zöldtunikás kis hős első kalandja. A siker azonnal átütő, elsöprő és még másik 12 erős jelző…

2001 – AZ ÁTALAKULÁS
Mindenki legnagyobb meglepetésére az előző évben látottakkal ellentétben nem realisztikus, hanem rajzolt Link tűnik fel a kalandban.

2007 – A BAJSZOS TÖRPETÜNDÉR
Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland címmel jelent meg Link hmm… furcsa barátjának saját játéka. A játék sem volt mindennapi…

2008 – LINK VS. PIKACHU
400 harc, vagy a Classic-mód végigjátszása Linkkel (a SSE mód végigjátszása után); csak ennyi kell, és Toon Link játszható is lesz a Super Smash Bros. Brawlban.



2009 – VONATOZÁS
Megjelenik a Spirit Tracks (teszt következő számunkban), egyelőre az utolsó játék, amelyben Link rajzfilmes gúnyát ölt.



IKONMUTATÓ

ALKOTÓK
SHIGERU MIYAMOTO, EIJI AONUMA
SZEREPEK
WIND WAKER, FOUR SWORDS, PHANTOM HOURGLASS, SPIRIT TRACKS, SUPER SMASH BROS. BRAWL
CIMLAPOK
2003/5



sötét hangulatú kalandra várt, itt pedig mindenki, a tengerparton a taknyát szívó kiskölöktől a legvadabb disznószörnyig aranyos volt. Azt hittük, egy hatalmas, erdős birodalmat járhatunk végig; itt meg a világtérkép legnagyobb részét a kiismerhetetlen, a kincsek mellett veszélyeket is bőven rejtő tenger borította.

Talán ezek után nem meglepő, hogy a reakciók finoman szólva is ellenségesek voltak – rajongói oldalak tagadták ki a Wind Waker címre keresztelt programot, fórumokon sok ezer hozzászólás született sok száz site-on, és gyakorlatilag a Nintendo marketing-csapata fennállásának legnehezebb feladata előtt állt: itt volt egy remek játék, ráadásul egy imádott széria legújabb tagja, mindez egy új konzolon – és mégis, lehetetlennek tűnt eladni. A megoldás végül egy meglepően Nintendo-szerűtlen megoldás volt: minél többet megmutatni a játékból, minél több ember számára kipróbálhatóvá tenni azt. A titkolózást szinte művészi szintre fejlesztő cégnek így erőszakot kellett tennie magán – a producerként dolgozó Miyamoto és a fejlesztést vezető Eiji Aonuma többször is bejárták a bolygót, mindenhol személyesen rávéve az embereket, hogy lépjenek túl a látványon, és próbálják ki magát a játékot – merthogy természetesen azzal semmi gond nem akadt.



Na de miért is lett Linkből rajzfilmfigura? Miyamoto szerint a Nintendo „sosem akarta sokkolni az embereket, egyszerűen valami újat akartunk kipróbálni. Először természetesen valóságot imitáló grafikával kezdtünk el dolgozni [ahogy az a 2000-es Space World videón is látszik], de hamar rájöttünk, hogy Link egyszerűen nem működik az igazi világban. Ha Link három lépést szalad, a valóságban az egy méter lenne, a valóságban nem léteznek pár házból álló települések, a valóságban nem hinnéd el a játék arányait. Vannak játékok, ahol ez nem akadály, de a mi esetünkben a játékmenet kárára ment." Aonuma kicsit másként érvel: „az ötlet a toon-shading technológia alkalmazására onnan jött, hogy Link szemeivel akartunk egy csomó dolgot kifejezni. Ha van egy hasznos tárgy a közelben, ha ellenség közeledik, Link azonnal, természetesen, magától ráfókuszál, ami egyúttal irányítja a játékos tekintetét is. Ezzel kezdtünk el kísérletezni, és egy hagyományos, realisztikus arányokkal rendelkező karakternél nem működött a dolog – muszáj volt felnagyítanunk Link szemeit, hangsúlyosabbá tenni arcmimikáját. Így kerestünk egy megoldást, és ez az lett, hogy a játéknak adtunk egy rajzfilmszerű látványvilágot, ahol teljesen elfogadható a főhős nem realisztikus testfelépítése. Ráadásul a játék hangulatát is könnyedebbre terveztük, és ez is az új grafikai stílus mellett szólt."

> Ennyire kiugróan látványos design-váltást népszerű játékban sem ez előtt, sem ezt követően nem láttunk.

Kevesen tudják, de a fejlesztés során rengeteg ötlet merült még fel az új Linkkel kapcsolatban. Ilyen volt például, hogy kezdetben hősünk szeme színváltós volt: vörösen izzott harc közben, kéken világított, amikor egy barlangrendszer derített föl és így tovább. „Link hangulatát ezzel is megpróbáltuk bemutatni", mondja a próbálkozásról Miyamoto, „de a dolog nagyon furcsa hatást keltett – ráadásul ugye csak akkor láttad, amikor Linket szemből mutatta a kamera. Érdekes ötlet volt, de rengeteg kísérletezés után egyetlen színt választottunk ki, ez maradt a végleges. Majdnem teljesen fekete, de itt-ott zöldes árnyalatba csap át."



MAJDNEM IKON
RATCHET ÉS JAK
Mert nem hagyhatjuk említetlenül a Sony platformjáték-hőseit. És igen, a címsorhoz hozzáképzelheted Clanket és Daxtert is!

A gyermekibb arc láttán sokakban felmerült, hogy az új Link valójában a korábbi játékokban látott hős gyermekkori énje, de Aonuma ezt cáfolta: „minden Legend of Zelda játékban egy új Link szerepel. Bár hasonlíthatnak egymásra, mindig egy új reménységről van szó, aki harcba száll a gonosz ellen." Ez akkor is így van, ha a korábbi sajtóanyagok és nyilatkozatok szerint a Wind Waker az Ocarina of Time után nagyjából száz évvel játszódik; ez amúgy elég sok rajongót megérintett, és többen megpróbálták felállítani a Zelda-játékok eseményeinek kronológiáját. Sokan egész meggyőző összeállításokkal álltak elő, de végül idén nyáron a Nintendo hivatalosan is bejelentette: nincs egységes, hivatalos, mindent megmagyarázó és összekapcsoló történetszál Link (illetve a Linkek) kalandjai mögött. Néhány játék ugyan korábbiak múltjába vagy jövőjébe vezet, de néhány utalásnál többre még ezeknél sem kell számítani.

És mit hoz a jövő? Úgy tűnik, a megreformált, új Link velünk marad, de ugyanakkor „realisztikus" társa is megmarad. Nemsokára megjelenik a második DS-es Zelda, a Spirit Tracks, amelyben a rajzfilmes stílus kapott teret (bár ebben a DS technológiai korlátainak is bőven szerepe van), a legutóbbi és a következő konzolos Zelda viszont komorabbak, így ott szó sem lehet a vidám látványról, a könnyeden ugrándozó, akár a játékosra is rákacsintó Linkről. Lehet a Nintendót kárhoztatni azért, mert bizonyos tekintetben nem mernek hozzányúlni a Legend of Zelda hagyományaihoz, de elég egy pillantás a megújult Linkre, és máris látszik, hogy ha kell, a cég igenis képes olyan meglepőt lépni, amihez egyetlen másik cégnek sem lenne bátorsága… ■

ELŐFIZETŐI AKCIÓ

KIHAGYHATATLAN ÉV VÉGI AJÁNLATOK!



PS3
- » Army of Two
- » Burnout Paradise
- » Untold Legends: Dark Kingdom
- » Medal of Honor: Airborne



X360
- » Army of Two
- » Burnout Paradise
- » Medal of Honor: Airborne
- » Need for Speed Carbon



PC
- » Battlefield Deluxe Edition
- » Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- » Medal of Honor: Airborne
- » Need for Speed Carbon

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*
9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett

CSAK 9999 Ft

(7089 Ft megtakarítás!)



PSP
- » Burnout Dominator
- » Medal of Honor: Heroes 2
- » Need for Speed Carbon
- » The Lord of the Rings: Tactics



PS2
- » Black
- » Medal of Honor: Vanguard
- » Need for Speed Carbon
- » The Godfather

***Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható!**

EXTRA ELŐFIZETŐI AKCIÓ

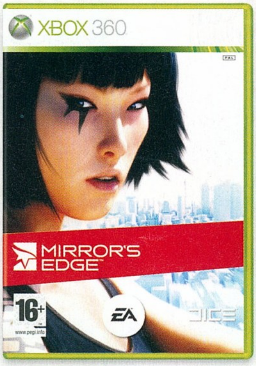
KIHAGYHATATLAN ÉV VÉGI AJÁNLATOK!

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MIRROR'S EDGE, vagy
MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488 Ft~~ helyett

CSAK 9999 Ft







Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék SPORE
játékszoftver PC-re

CSAK 9999 Ft



További részletekért látogass el a www.576.hu/elofizetes oldalra!



enternet
internet mindenhol
Az Enternet bemutatja a Televíziózás új Dimenzióját
1. Hogyan telik Kovácséknál az az este, mikor beköszönt hozzájuk az IPTV?
2. A kezdeti ijedtséget hamar mosoly váltja fel: a moziban megszokott HD-minőséghez nem kell új TV-készüléket vásárolni, elegendő a régi televízió scart-csatlakozóját a set-top boxhoz csatlakoztatni!
3. Kovácsék mostantól egyéni igényeik szerint televízióznak: az IPTV-vel az adások megállíthatóak, visszatekerhetők, felvehetőek.
4. Az Online Videotékával Apa a fotelből kölcsönzi az esti filmet – sőt!
5. A gyerekzár funkcióval a kis Bandi sem tudja azt a műsort megnézni, melyet szülei amúgy sem mutatnának meg neki...
www.enternet.hu/iptv
Keresse az Enternet IPTV-t, ADSL-t és Mobilnetet már az 576 KByte-üzletekben is!
További információt szolgáltatásunkról a www.enternet.hu és a www.576.hu oldalakon talál.

tesztek

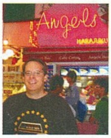
amikben megbízhatsz

TARTALOM



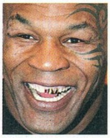
A HÓNAP JÁTÉKA

BAYONETTA



GRATH

Megizlelte a Tekken online harctereit, végre kiélte magát a DJ Heróval. Egyszóval bepótol mindent, amire nem volt ideje, de titkon, fejben már vadul Mass Effect 2-zik.



SZATI

Végleg lemondott az alvásról a lapzárta érdekében, pedig harcedzett családapaként hozzászokott a kiképzéshez. Viszont kioktatta kollégáját Rómáról – végre valami jóra használta a száját!



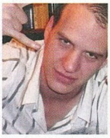
WILSON

Ebben a hónapban próbált mindenbe belekóstolni, de a dőzsölésben nem találta meg kedvencét. A tavaszi kínálat viszont már most lázba hozta, Mass Effecttel és Heavy Rainnel.



SASA

Lassan túljut azon, hogy mindent az Uncharted 2-höz hasonlítson. A hónap kulcsszava Mario volt, még Bayonetta feneke sem tudta meggyőzni. Szerinte lapos: szerintünk Sasa ízlésével van a baj.



TYLER

Takaréklángon közelített Bayonettához de végül a domborulatok győzedelmeskedtek felette. Menthetetlen és mély szerelembe esett, új etalont talált és végre az új csodáját a killer7 után.



GREG5

A kalandozást az új Jakkel és a Force Unleasheddel folytatta, de tett egy karibi kitérőt is. Hajlamait ismerve nem áll távol tőle a diktátorszerep – de nem hagyjuk, hogy ezt kiélje!

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.

Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.

8 Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.

7 Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.

6 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…

5 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.

4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.

3 Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.

2 Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.

1 Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



Bayonetta

A világ teremtéséhez csak hét napra volt szükség, de az akciójátékok evolúciója évtizedeket felölelő folyamat. Isten megteremtette a Nőt – a Platinum Games pedig főszerepet adott neki a valaha készült legfantasztikusabb hack & slash játékban.



adatlap
kiadó **sega**
fejlesztő **platinum**
platform **ps3, x360**
megjelenés **január 8.**
multiplayer **nincs**

Valószínűtlen, hogy valaha is Hideki Kamiya-szoborba botlanánk a Hírességek Csarnokában, és emiatt nem is érdemes a hálátlan világot hibáztatni. A játékfejlesztés manapság nem egyszereplős projekt, a harminckilenc éves japán designer neve pedig egyébként sem hír- és reklámértékű. A „fogd be a pofád és dolgozz" (copyright: John Romero) modus operandi híveként olyan, esetenként legendává váló projektek sorsát egyengette direktorként, mint a Resident Evil 2, a Devil May Cry, a Viewtiful Joe vagy az Okami – és most, tizenhárom, a játékiparban töltött év után a Platinum Games belsős csapatával (Team Little Angels) elkészítette a Bayonettát, eddigi munkássága karrier-összegzését.

Mindez nem csupán hangzatos kijelentés: a Bayonetta felismerhetően magán viseli az említett játékok jellegzetes vonásait. „Best of Kamiya"-válogatás – olyan csapat munkája, akik valószínűleg egy másik dimenzióban gyurmáznak a programkóddal. Az elvárásokkal nem foglalkoznak, csak a Szent Céllal. Az pedig maga a játék, amelynek láttán a nagyközönség fanyalog, a szakma pezsgőt locsol, a szűkebb rajongótábor meg elolvad a gyönyörtől. Az ars poetica minden bizonnyal a következő: „A kormány a helyén van – a világ közvéleménye meg le van szarva."

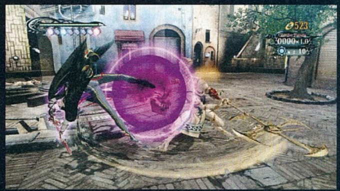
NŐI SZESZÉLY

„Nők mozgatják a világot. Kétlem, hogy ők lennének a gyöngébb nem, inkább a szebb és jobb igen" – olvasható egy regény fülszövegében. „Ugyanolyanok, mint a férfiak, csak hiányzik belőlük az ész és a józanság" – hangzik el Jack Nicholson szájából, sátáni vigyor kíséretében. A Bayonetta mindkét állítást igazolja, és ez nem mellékes – hiszen az alcíme (mit alcíme, főcíme!) lehetne WOMEN: THE VIDEOGAME is. Vannak nőknek szánt, nők által kedvelt, nőkkel eladott és nőket szerepeltető játékok, de nincs még egy olyan, amely annyira magában hordozta volna a nagybetűs Nő esszenciáját, mint a Bayonetta. Egész lényéből, felépítéséből, szellemiségéből, szépségéből és szétszórtságából csak úgy árad a szebbik nem parfümmel-feromonnal bódító illata. Haragos, kihívó, provokatív és megalkuvást nem ismerő, ugyanakkor gyengéd, szeretetteljes és elragadó. A főszereplő pedig természetesen egy, mindezt a legjobban megtestesítő dögös boszorkánylány...

És itt álljunk is meg egy pillanatra. (Szánakozni.) Bayonetta karakterét az első koncepciós vázlatok óta temérdek kétkedés és kritika övezte; a legnagyobb lendülettel a Tecmo ex-designere, Tomonobu Itagaki köpte oda a maga nyálát a fikafőzelékbe. A Ninja Gaiden és a Dead or Alive fölött bábáskodó játéktervező attitűdje az életművének felületes ismeretében is nyilvánvaló – az akciójáték marcona, szoros gyeplőre fogott könyörtelenség, a nők pedig promóciós célzattal létrehozott digitális cicababák. Macho. Bayonetta azonban más – ő nem kompatibilis az Xboxhoz csomagolt Kasumi-párna koncepciójával. Míg Itagaki az ehhez hasonló elképzeléseivel arról fest képet, hogy a férfi, az a













farka után futó primitív állat, a nő meg a terelgetéséhez szükséges pulikutya, addig Kamiya nem kihasználja, hanem bemutatja az igazi, tűzről pattant Nőt, aki vad és kontrollálhatatlan, egyszerre túlvilági és esendő, de a tartására mindig adó, a hetedik mennyország és a pokol tizedik bugyra között ingadozó, gyönyörű, szeretnivaló ösztönlény. A demonstrációhoz pedig nem csupán a központi karaktert, de az őt körülvevő világot is felhasználja.

Mert káosz ez, átláthatatlan, helyenként az eklektika helyett zűrzavarba hajló, mégis

öntött szobrok és kegytárgyak, a miszticizmus és a fantázia szülte, mégis felismerhetően közép-európai vonások, valamint finoman érződik a God of War mocskosantik világának monumentalitása és a Devil May Cry bizarr-gót hatása is.

A kontroverz világot mennyei és pokolbéli teremtmények népesítik be; sokféleségüknek és a változatos pályatervezésnek köszönhetően azonban a játék sohasem válik monotonná. Pedig ez a hack & slash játékok Achilles-sarka – a kiismerhető ellenfelek unalomba fulladó lemészárlása

A Bayonetta tökéletes a maga kaotikusságában – csak nem biztos, hogy erre mindenki vevő lesz...

imádnivaló kavarodás. Az egyes jelenetek és a környezet meghökkentő dinamizmussal váltakozó mivoltának köszönhetően sosem tudhatjuk, mi történik a következő öt percben – a kiszámíthatatlanság pedig gyönyörű, sziporkázó változatosságot eredményez.

KÖLTÉSZET ÉS VALÓSÁG

Nem véletlen az alcím – a Bayonetta ugyanis maga a szimbolista költészet. Pátosz, he? Ugyan. Ha Verlaine százharminc évvel később születik, ő is valami hasonlót álmodott volna meg, csak a maga idejében kénytelen volt versbe foglalni a vízióit. A Bayonetta világában kosztümös filmek és modern akció-eposzok elegyednek, amelyeket körülleng a bolgár rózsavíz és a lőpor finoman keveredő illata. A posztmodern, az antik és az álomvilág szexualitással finoman átitatott koktélja. Ebben a keverékben megférnek a katolikus templomokat idéző barokkos cirádák, a súlyos aranyból

és a nehézségi szint szakaszos növelése jóformán az összes kaszabolós játék betoncsizmája. De az ördög Pradát visel; a Bayonettában nincsenek üresjáratok, a játék abszolút mentes a felesleges sallangoktól. A fokozatosan megnyíló lehetőségek, a zseniális pályatervezés, a remek ötletek, a hol kisebb, hol nagyobb hangulatbombák és minden idők legbarátságosabb, legjobban használható harcrendszere teszik a stílus királynőjévé.

Mert a Bayonetta alapvetően egy hack & slash játék; igen, ez férfias, kemény, tesztoszterontól szagló játékstílus. Kratosszal vagy Dantéval ellentétben Bayonetta azonban elegáns, arisztokratikus, választékosan fogalmazó és viselkedő főszereplő. Üvöltő disszonancia feszül a Wet főszereplője, Rubi, és a boszorkánylány között – míg előbbi férfiasan viselkedő, mocskos szájú, a nőiesség árnyalatait teljes mértékben mellőző karakter volt,



(lent) Méghogy nincs szabad sajtó! A képen látható úriember Bayonetta után nyomoz, néha egészen meglepő módszerekkel





Fegyverek

A borsos áron megvásárolható fegyverarzenál egyetlen eleme sem „mindentvivő" eszköz, mindegyiknek megvannak a maga erősségei és gyengéi. Ezek általában a tűzgyorsaság, a hatósugár és sebzés-erősség szerint keverednek – az erős, de lassú fegyverekkel messzire is tüzelhetünk, a közelharcban hatásos eszközökkel pedig csak a közvetlen környezetünkben pusztíthatunk. A menüben saját magunk állíthatjuk össze a felhasználni kívánt szetteket – érdemes egy közelharcra és egy távolsági harcra kihegyezett „készlettel" nekivágni az összecsapásnak, ahol a bal ravasszal menetközben is válthatunk a kétféle beállítás közt.







Bayonetta az agyatlan, gizda hősnők tökéletes ellenpontja. Bár nem idegen tőle a harcias viselkedés, finomsága ellenére pont annyira tiszteletlen és kemény, amennyire azt egy nőtől elvárhatjuk.

Ebből a tiszteletlenségből már a játék kezdetén kóstolót kapunk: sötét dallamok úsznak a levegőben, a kamera egy temetőben pásztáz, egy magas, talpig testhezálló, aranyszínű ruhába öltözött, szemüveges, apácaszerű nő pedig halkan suttogva olvas egy könyvből, egy zárt koporsó lábánál állva. Míg egy Danny de Vitót idéző törpe pasas az áhítatot megtörve levizeli Hideki Kamiya sírkövét, addig a feltámadási procedúra célhoz ér, és szívszorító szépségű angyalkórus szólal meg. A temetőt kisvártatva fehér szárnyas, agresszív, angyali-démoni teremtmények özönlik el – a templomi ünnepélyességet pedig mintha bárddal vágnák el. Egy eszelős jazz-zongorista a billentyűkbe csapva vidáman klimpírozni kezd, Bayonetta pedig puszta kézzel kezdi el irtani a támadókat... később megszabadul a kényelmetlen nővérruhától, amikor pedig a frissen feltámasztott pokolbéli boltos, Rodin két kézzel kezdi hajigálni neki a lőfegyvereket, olyan stílusosan koreografált vérontást láthatunk a képernyőn, hogy a Watchowski testvérek is zokogva kezdhetnék végrendeletet fogalmazni. A hangulatváltás megdöbbentő – jóformán fel sem eszmélünk, amikor megkapjuk az irányítást...

MÁSVÉLEMÉNY
WILSON IS MEGMONDJA

A Platinum Gamesnél továbbra is teljesen elmebeteg zsenik dolgoznak. Kevés olyan elborult és egyben szórakoztató játék akad, mint a Bayonetta. Persze a Bayonettához is hozzá kell szokni, de egyszerűen nem lehet letenni, mert az ember látni akarja, hogy legközelebb milyen beteg dologgal jönnek elő a fejlesztők. Főleg, ha ilyen tökéletes harcrendszer dübörög alatta – meg egy egészen jó fenék.

Az efféle szeszélyesség, bár az egész játékot áthatja, sosem uralja el azt; bár a halálosan komolynak szánt snittekbe is képes belopni magát a tömény infantilizmus (ami a szerkesztőség több tagjánál is kiverte a biztosítékot), a Bayonetta szerencsére mindig ott és mindig annyira veszi magát komolyan, ahol és amennyire szükséges. Bár Kamiya deklaráltan nem fektetett nagy hangsúlyt a történetre (nem úgy, mint az Okami esetében, ahol esetenként komplett népmesék szolgáltak az egyes epizódok alapjául), a sztori prezentálása első osztályú – ez pedig elsősorban Yuji Shimura, az átvezető filmeket rendező direktor érdeme. Shimura konkrét javaslatokkal szolgált a cselekmény alapjául szolgáló forgatókönyv kibővítéséhez, melyeket mozgóképes formában ábrázolt. A rendezés, a vágás és a felhasznált megoldások páratlanul színvonalas munkák: a kimerevített, de apró részletekben animált karakterekkel elmesélt mozzanatok háromdimenziós animéket idéznek, az erezett, szépia-árnyalatú filmszalagon pergetett képkockák pedig, bár időnként kissé művi hatást keltenek, mindenképpen ütőképes megoldások. Ami pedig a dinamikus összecsapásokat bemutató jeleneteket illetik... nos, tény, hogy néha ezek sem mentesek a blőd mozzanatoktól, de maradjunk annyiban, hogy ennek láttán még a Kojima Productions szakemberei is elismerően csettinthetnek.









Mindez nem áll a történetre, amelynek az ismertetésére nem is térnék ki. A jelentősége egyrészt inkább az aktuális játékmenet és a környezet meghatározásában merül ki, másrészt jobb, ha a konkrét sztorielemeket jótékony homály fedi, már csak azért is, mert – a legszebb jRPG-hagyományokat idézően – Bayonetta ötszáz év után eszmélt fel újra, mit sem tudva múltjáról. Ismerjük meg inkább a jelenét – az is annyira elképesztő, hogy a Grimm-fivérek elsápadhatnak az irigységtől.

VÉRONTÁS A MARS-MEZŐN

Ha harc, hát legyen harc: a Bayonettában nem csak lehet, de jóformán kötelező kombózni, a speciális mozgások egymásba kapcsolása ugyanakkor soha nem volt ennyire simulékony és átlátható. Az egyes ellenfelek mindegyike más-más támadástípusra allergiás – bár vannak univerzális, mindenki ellen hatásos kombók, az eszelős sebességgel pergő harcok mindegyike megköveteli az odafigyelést. Fontos megemlíteni, hogy Bayonetta bőrruhája valójában a testét borító „szőr": a sikeres kombókat általában az ebből fonódó óriási öklök és magassarkú csizmák csapásai és rúgásai koronázzák meg, jelentős mértékben sebző támadással sújtva az ellenfelet. Ennek a bevitele azonban nem könnyű: ha megtámadnak, kiesünk a ritmusból, és kezdhetjük elölről a kombózást.

Ennek a kivédését szolgálja a Witch Time: a Viewtiful Joe-ból ellesett metódushoz hasonlóan az utolsó pillanatban elkerült támadás aktiválja az időlassítást, amely után néhány másodpercig villámgyors pofonokkal kínálhatjuk meg az ellenfeleket. A sérülésmentességet a játék külön díjazza: ha telítődik az ennek fenntartott sáv, aktiválhatjuk a speciális támadást, melynek során az ellenfelet deresre húzhatjuk, szétvághatjuk láncfűrésszel, vagy szögekkel kivert vasszűzbe rúghatjuk. Ezeknek a támadásoknak az erejét QTE-szekvenciák során turbózhatjuk fel, amelyek a játék más szakaszaiban is feltűnnek: így aktiválható többek között a főellenségek kivégzéséhez szükséges Climax támadás is. (Ez utóbbiak esetenként akkorák, hogy egy-két percig is eltarthat végigszaladni a testükön – God of War-rajongóknak joggal indulhat be a nyálelválasztása.)

A legmegkapóbb dolog a küzdelmek során a mozdulatok egymásba kapcsolása: külön öröm, hogy ezeket a töltésképernyőn egy mozgáslista jelenlétében begyakorolhatjuk, így nem az éles játék során kell bénáznunk. Némi gyakorlást követően nem jelent majd gondot egy hét rúgásos kombó után feketepárduccá változni, a következő ellenfélhez rohanva óriási karmos csapást mérni rá, majd a levegőbe ugorva a szélrózsa minden irányába tüzelni, hogy földet érés előtt egy dimenziókaput megnyitva kiessünk a tér túloldalán, és beterítsünk mindenkit ólommal – ha pedig kedvünk tartja, egy laza breakdance-mozdulattal tovább oszthatjuk a halált a csizmára szerelt fegyverekből. A folyékony, dinamikus játékmenet és a számolatlanul osztott halál ellenére a Bayonetta nem könnyű játék, de a legfőbb nehézséget az egyes ellenfelek és a pályák kiismerése jelenti, utána már jóval könnyebb lesz a dolgunk. Az előrehaladás

MULTIPLATFORM

PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

A teszt az Xbox 360 verzió alapján készült, az pedig a néhányszor előforduló vsync-képtörésen kívül technikailag kifogástalannak bizonyult. A PS3-portot a Sega készítette, és azzal már akadnak problémák: a grafika valamivel sivárabb, homokszínűbb, a képfrissítés döcögősebb, és a hosszadalmas töltögetés sem értékelhető pozitívumként – szerencsére ez utóbbit egy később érkező patch orvosolni fogja.

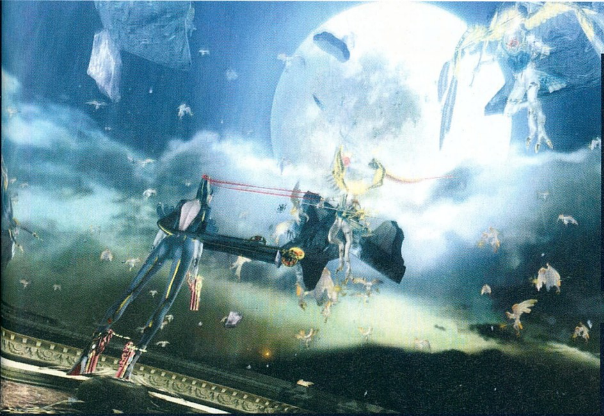


Átváltozás

A Climax mód a főellenfelek kivégzésekor aktiválható: ilyenkor Bayonetta testéről lesiklik a szőr, amelyből egy túlvilági démon szövődik. Az előrehaladás státuszától és az ellenfél típusától függően ez más és más lehet: van, hogy egy hollót láthatunk, amint letépi egy sárkány fejét, máskor pedig egy óriáspók hálózza be a szerencsétlent, de az is előfordulhat, hogy tucatnyi ököl lapítja palacsintává a támadónkat. A Climax ráadásul turbózható is: a képernyőn felvillanó gombok nyomkodásával növelhetjük meg párszáz megatonnával a csapás erejét.









Megdöbbentő jelenetekben, ellenfelekben nincs hiány...



Elég meglepő támadásokat is előhozhatunk – ez még egy szolidabb fajta...

közben a játék folyamatosan értékeli a teljesítményünket: az összecsapások után kő-bronz-ezüst-arany-platina érméket kaphatunk – instant visszajelzés önnön kiválóságunkról vagy esendőségünkről.

A mozgáslista természetesen folyamatosan bővül, a pokolbéli bevásárlóközpontban pedig, amellett, hogy az életerőt, ellenállást és varázserőt felturbózó nyalókákat, valamint további kiegészítőket és fegyvereket is vásárolhatunk, megfelelő pénzmagért cserébe újabb speciális mozgásokat is megvehetünk. Ez lehet újfajta támadáskombó, vagy akár alakváltás is: lehetünk villámgyors feketepárducok, vagy méteres borotvapengéket lövöldöző hollók. További bónuszokat gyűjthetünk be a pályák előtt feltűnő Angel Attacket játszva is: a lövöldözős minijátékban az elért pontszámaink alapján részesülhetünk tárgy- vagy pénzjutalomban.

POKOLI SZÉPSÉG

Az alkotók – és a játék kiadásáért felelős Sega – kéznyoma egyértelművé teszi, hogy a Bayonetta honnan indul és hová tart; bájos nosztalgiával átitatott jövőbe tekintést kapunk. A tárgylista menedzsmentje és a felszerelés-bővítési lehetőségek egyszerre idézik Dante és Amaterasu Okami kalandjait; az ellenfelek leverése után szétszóródó gyűrűk a Sonic előtti főhajtásként is felfoghatók; feketepárduccá változva virágok fakadnak a léptünk nyomán, a szökelléseket pedig a lábunk mellől felreppenő pillangók cicomázzák. Ha pedig nem lenne egyértelmű, hogy az egyes helyszíneken mik jelentették a legfőbb inspirációt, a kétségeket az aláfestő zene biztosan eloszlatja. A játék vége felé egy Space Harrier előtti tisztelgésnek is szemtanúi és átélői lehetünk, a korábban zajló motoros üldözés alatt pedig a játéktermi Afterburner aláfestő zenéjének remixelt változata dübörög, hihetetlen hangulatot teremtve (egy gombkombinációval az eredeti dallamok is előcsalogathatók, sőt, felcsendül a Magical Sound Shower és a Splash Wave is az Outrunból). Ezután pedig pár lépés a mennyország: az űrben lebegő kis szigeteket zöldellő lombok, márványépületek színes kockákkal díszített romjai és macskaköves sétálóutcák díszítik, az egymásra jóformán merőleges platformok között pedig lebegő-csavarodó fényfolyosókon közlekedhetünk – a fent/lent viszony a teliholdkor elérhető antigravitációs hatásnak köszönhetően már korábban átértelmeződött a fejünkben, az angyalkórus dalolása azonban a fenti látvánnyal párosítva jó eséllyel oldhatja fel a záróizmok feletti kontrollt. A pályatervezés szabadossága esetenként olyan lehetőségeket biztosít, amilyeneket eddig maximum a Super Mario Galaxyban tapasztalhattunk – bár a mozgásszabadság a stílusból és a játék jellegéből fakadóan nyilván korlátozottabb, ha nem szédülünk el, örömmel láthatjuk, hogy milyen gyümölcsöző végeredménye lehet a perspektívával való játszadozásnak. És a képzelőerő szabadon eresztésének.

Mert – a Teremtők szemszögéből mindenképpen – erről szól a Bayonetta: a céltudatos szertelenségről, az önmagukat élvező szenvedélyekről, a fantázia gyeplőjének elhajításáról. Modern mese mindarról, amit a nőkben szerethetünk és gyűlölhetünk: a zabolátlan szépségről, az intellektusról, a tartásról, a hol angyali, hol ördögi szeszélyekről, a vidám önfeledtségről, az ünnepélyességről, az erotikus kisugárzásról... de teret kap a hisztéria, az ösztönszerű csapongás és az akkumulátorsavként fröcskölő gyilkos indulat is. Ez pedig sokakat összezavarhat és elriaszthat. Nem baj. Ők egyszerűen csak élvezzék minden idők legzseniálisabb hack & slash játékát. ■

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH, A LEHÚZÓ

Engem valahogy nem tudott elkapni a Bayonetta annyira, mint Tylert. Tényleg kaotikus, tényleg tele van hangulatos részekkel, de hogy látványosabb lenne, mint a God of War, jobb harcrendszere lenne, mint a Ninja Gaidennek? Na erről nem vagyok meggyőzve – igaz, a játék második felét nem láttam, csak a többiek hozsannázását hallgattam. Igaz, azt aztán folyamatosan, szóval még egy esélyt tuti adok neki.

576 értékelés

720p, 1080i, 1080p, dd 5.1

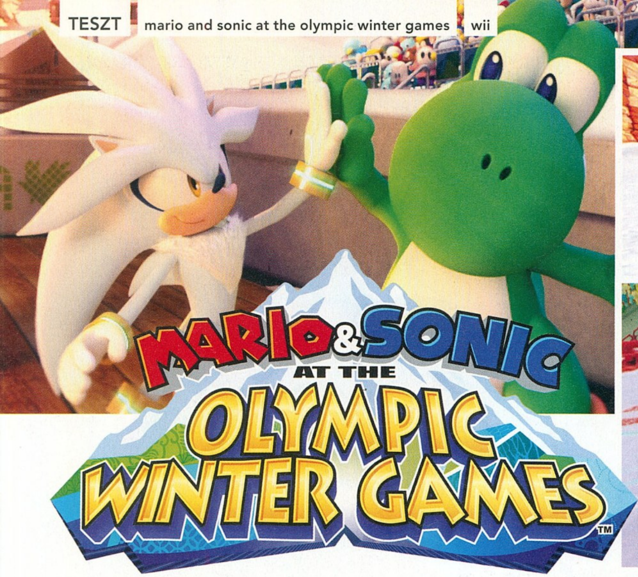
	1	2	3	4	5
grafika					■
játszhatóság					■
szavatosság					■
zene/hang					■

VÉLEMÉNY

A zsenialitás, az őrület és a vad szépség határmezsgyéjén egyensúlyozó műalkotás; igazi csodafegyver a tökéletesség ostromában.

tyler **10**









ALAPOZÓ A nyári crossover is kellően népszerűnek bizonyult, a két ősi riválisból pedig a mínusz tizenkét fok sem képes kiölni a mozgáskényszert. Alternatív sportfeldolgozás a Sega Japan gondozásában.

A designerek elvadult tájon gázolva kotorásznak az egykor szépen csillogó, ám mára levedlett bőrök között, használható alapanyag után kotorászva; és bár a Prope a Let's Tapben képes volt megvillantani a Sega hajdanvolt zsenialitását, és a Nintendo platformja is ideálisnak bizonyulna a nagy célkitűzéshez, jóval a célszalag átszakítása előtt összeakadnak a lábak. Pedig az összetevőkkel látszólag semmi gond; házon belül is akad egy szapora fészekaljra való patinás szereplő, a Wii szimbólumának számító bohókás minijáték-gyűjtemény alapkoncepciója üdvözlendő, az eladási listák böngészése pedig száműzhetné a gondfelhőket, ám sajnos igen hamar kiderül, hogy a népszerűség a cím mozgósító hatásának és (talán) a téli sportok iránti vonzalomnak köszönhető.

KARÁCSONYI LIDÉRCNYOMÁS

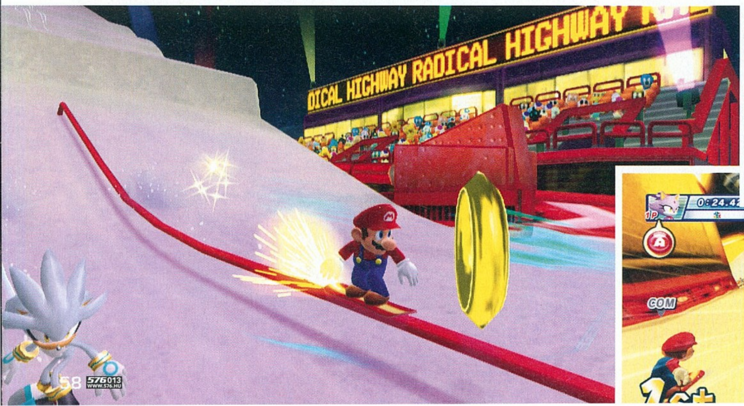
A „minijáték-gyűjtemény", mint stílusdefiníció, nem teljesen fedi a valóságot; ezalatt ugyanis könnyebb-nehezebb feladatok adott struktúra szerinti megoldását értjük, és közös jellemzőjük, hogy intuitívak, könnyen áttekinthetők, és a svédasztalhoz hasonlatos jutalomfalatkák kellemes aránya lakatja jól a remekül szórakozó játékost. Lássuk, mi valósul meg mindebből.

A könnyebb-nehezebb feladatok stimmelnek: egyes játékokat hamar kiismerhetünk, nem nehéz csúcsközeli teljesítményt nyújtanunk – ilyen például a Wiimote döntögetésével irányítható alpesi sízés, amelyben még egy zöld szemesostoros is érhet el sikereket. Ugyanez a helyzet a műkorcsolyával, ahol a siklás automatikus, csak a megjelölt pontokon kell az ott feltűnő irányba lendíteni az irányítót. A nehezebb sportoknál viszont úgy érezhetjük magunkat, mintha a Tennis for Two-val próbálnánk mainframe gépen világrekordot dönteni. Bár az irányítást minden esetben alaposan a szánkba rágják, a legfőbb baj az, hogy erre egyáltalán szükség van. Több sornyi tutorialt kell átpörgetnünk, ahol képet kapunk arról, hogy mit is kéne csinálnunk; az elméleti ismereteknél azonban hasznosabbak a gyakorlati tapasztalatok. A Wii Fit Plus tesztelése során elkényelmesedtem az azonnal fel- és kiismerhető helyzetektől, ugyanis a szükséges reakció mindig kiszámítható volt – jelen esetben a cselekvés és a történés között néha csak komoly asszociáció során teremthetjük meg az összefüggést. Míg a Wii Sports Resortban az irányító mozgatása és a képernyőn zajló események között szemmel látható volt az egyenes arányosság, addig itt a tartalmat eluralja a formai erőszak.

Ezek egy része a játék néha kissé fapadosnak tűnő balanszolásából fakad: a bob-versenyek során – a Wipeouthoz hasonló módon – a gyorsítósávban haladva érhetjük el a legjobb eredményt. Látszólag egyszerű, ám a tapasztalat és a teljesítmény közti arányosság nem lineáris; kezdetben jobb eredményeket értem el, mint akkor,

adatlap

kiadó **Sega**
fejlesztő **Sega Japan**
platform **Wii**
megjelenés **okt. 15.**
multiplayer **2-4**



Radical Highway a francokat! Ez egy közepes pályának sem menne el az SSX-ben











A hagyományos sportoknál talán érdekesebbek a kidobós-féle mókák



Nyerd meg!

A Stadlbauer Kft-nek köszönhetően kisorsolunk egy példányt a játékból.

Kérdésünk: ***Mi volt Mario neve a Donkey Kongban?***

A cím:
nyeremenyjatek@576.hu
(A tárgy Mario legyen)
A határidő: ***január 4.***





amikor már volt némi rutin a hátam mögött. Ugyanez vonatkozik a lesiklásra is: az elrugaszkodás időzítését nehéz pontosan belőni, túlságosan esetleges, ennélfogva szélsőséges végeredménnyel kecsegtet, a dinamikusan változó szélirány pedig a tapasztalatot semlegesítő random-faktort csempész a szórakozásba. A snowboardos teljesítményem grafikonos ábrázolása

A nyári játékokat feldolgozó játék még tűrhető volt, a fagyban azonban semmi nem jön össze...

konok cikkcakkokat villantana fel, ami a kezelés túlbonyolításából fakad: a visszaszámláláskor jó pillanatban meglendített kontroller megadja a pluszpontot jelentő kezdő lökést, a peremeknél meglendítve szintén turbózhatjuk az eredményt, a trükköknél négy irányba rángatással csikarhatunk ki még jobb értékeket, plusz a Z gombbal foghatjuk meg a deszkát. A curlingnél ki kell jelölni a célt, el kell lökni a korongot, majd sikálni előtte a pályát – mindez azonban nyers, goromba módon prezentálva kerül a szemünk elé. A tettek és a végkifejlet közti laza kohézió a játék legnagyobb ellensége, és ez nem a finomhangolás hibája, hanem a rossz játékdesign következménye. Az egyik sielős játékmódban Mario Kart-ikonokat gyűjtögethetünk be, miközben a behavazott Sonic-pályákon kell szlalomoznunk a kapuk, a forgó objektumok és más mozgás-befolyásoló elemek között – mindez tisztességes summázata a koncepciót nélkülöző ideológiai katyvasznak, de hiányzik belőle a jól sikerült crossover játékok bája.

A gördülékeny játékmenetet akadályozza a hosszas töltögetés is: hibázás esetén meg kell várnunk a kiértékelést, csak azután próbálkozhatunk újra, és a Wii amúgy is előszeretettel szöszmötöl a lemezzel. A MaSatOWG sok szempontból visszalépésnek tűnik a Wii Sports Resorthoz képest: hiányzik belőle az a lendület és folyamatosság, ami egy gyors cselekvésekre épülő játékhoz szükséges, ráadásul a MotionPlus-támogatás hiánya miatt egy generációval elmaradottabb anyagnak hat. A kezelés skálázhatósága mindenesetre barátságos: alapvetően a nunchaku sem szükséges a játékhoz, de ha van, azt is kihasználja, és egyes sportok esetében a Balance Boardot is.

HÓVAKSÁG

Némi szórakozás kicsikarható az esetenként szórakoztató multiplayerből (sajnos csak helyi játék engedélyezett, az online támogatás kimerül a ranglista-összesítésben), valamint a játék gerincét képező Festival játékmódból, ahol változatos adagokban igazítják az egyes versenyszámokat a téli olimpia napjaihoz – a svédasztal-kínálat menüre vált, de szerencsére továbbra is értő kezek szállítják a csemegéket. Ha már az értő kezeknél tartunk: vajon Shigeru Miyamoto – aki a fejlesztést felügyelte – mennyire merült el a tényleges munkálatokban? Valószínűleg semennyire, csak néha elosont az iroda előtt, óvatosan belesve, hogy a srácok nem törik-e össze a fejlesztői gépeket, majd megnyugodva tovasétált. Hát nem törték össze, az tény – ahogy az is, hogy magukat se a munkában. Nem is kell, elvégre hiába rossz a bor, ha a cégér patinás: minden bizonnyal ennek köszönhető, hogy a játék hetek óta a brit szoftvereladási listák élbolyában tanyázik. ■



Oké, nem is azért készült, de kicsit zavaró, hogy grafikailag nem nyit új fejezetet a Wii-történelemben a játék...

576 értékelés

480p, dts 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A sündisznó téli álmot alszik, a vezetékekbe pedig mínusz húsz fokban belefagy a víz – az ebből következő üresjáratot céltalan aktivitással üthetjük el.

tyler **5.0**



DARKSIDERS WRATH OF WAR

ALAPOZÓ Állásából kitúrt apokalipszis-lovas munkát keres. Pokolparipa és fegyver van, a fizetségben megegyezünk (csak lelkeket fogadok el).



adatlap
kiadó **thq**
fejlesztő **vigil**
platform **ps3, x360**
megjelenés **jan. 8.**
multiplayer **nincs**

Nem teljesen tudjuk, hogy mi ez a leláncolt kődarab, de bezúzzuk...

A mai napig élénken él bennem a kép, amikor két és fél évvel ezelőtt egy tűző nyári napon, a zsúfolásig telt Fairmont Hotel dísztermében két illetődött, ám mégis lelkes srác lépett a színpadra, hogy bemutassák és közszemlére tegyék addig féltve őrzött gyermeküket: a Darksiderst. Az első pillantásra nagyon nyers és masszív világot ígérő külső nézetes akciójáték tagadhatatlanul az akkori évben csúcsra járatott God of War örökébe kívánt lépni, amihez a kezdetleges stádiuma ellenére is minden potenciálja megvolt. Szenzációs főhős, epikus történetszál, és persze a durva pusztítás egy lélegzetelállítóan káprázatos világban. Két és fél évvel később, Londonban egy másik exkluzív díszteremben találjuk magunkat, ahol ismételten a két lelkes fiatalé a terep, hogy immáron sokkal közvetlenebbül, végleges formájában tárják elénk három év izzadságos, ám kétségkívül eredményes munkáját. A megjelenítésben számos dolog változott: a helyszínek is átalakultak, és persze a főhős is totális megújuláson ment keresztül – egyvalami azonban változatlan maradt: ez pedig a játék esszenciája, vagyis a moziélményt adó, fejtörőkkel spékelt epikus akcióorgia. Luis Gigliotti producer és Joe Madureira kreatív igazgató nem hiába feszített büszkén a kiállított és kompletten végigjátszható verziók mellett, a Darksiderst megközelítőleg három éves fejlesztési ciklus végén, jövő év elején küldik harcba, a God of War 3, a Dante's Inferno és a Bayonetta debütálása előtt. És nem csak időzítésben sikeredett tökéletesre a jövő év első hetében megjelenő változat – minden más várakozásunkat felülmúlták!

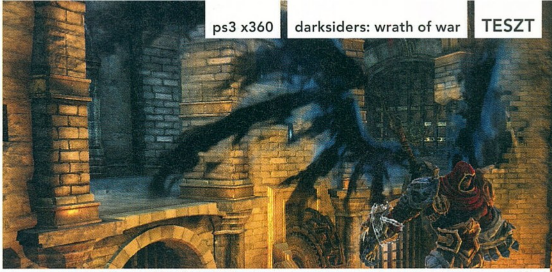


ELSŐ ÉLMÉNYEK

Hosszú, kihívásokkal teli, göröngyös út volt, ami a végleges verzió elkészültéig vezetett – melyet mi sem bizonyít jobban, mint a fejlesztési ciklus bő három éve alatt született számtalan áttervezett képernyő és kibővített, átírt játékelem. Ehhez azonban szükség volt a biztos alapokat szállító Joe Madureira eltökéltségére és fanatikusságára, hiszen a Darksiders, a fejlesztő Vigil



(fent) Mintha csak egy western-játék lenne. Oké, leszámítva a lángból szőtt lovat. Meg a hatalmas kardot. Meg a démont. De ezeken túl tiszta vadnyugat...







Games stúdiót alapító képregény-veterán (aki többek között a Marvel képregénykiadó egyik rajzoló/író üstököse volt, olyan címekkel a háta mögött mint az Uncanny X-Men) egyedi víziójának köszönheti lényegi esszenciáját. A nyugati és ázsiai kultúrát egészen egyedi módon ötvöző művészeti stílusnak köszönhetően a legnagyobb kihívást a megálmodott és papírra vetett koncepciórajzok játékba ültetése jelentette.

A többszöri design-váltás igen jót tett a játéknak, a Darksider sokkal jobb lett minden alakítástól...

Így a stúdió legégetőbb problémájává a megfelelő 3D grafikusok és modellezők felkutatása vált. Minthogy az illusztrációként elterülő képek magukért beszélnek, azt hiszem kétség kívül kijelenthetjük, hogy a maroknyi csapat minden elismerést megérdemlő, kiváló munkát végzett! Csakúgy, mint a történetet felvezető animációt készítő Digic Pictures, akik a játék közel két perces intróját animálták mesteri fokon.

A történet középpontjában az a Démonok illetve Angyalok által vívott csata áll, melyben a cél a Föld feletti teljes uralom megszerzése. Ebben a küzdelemben idézik meg War, vagyis a Háború karakterét az Apokalipszis négy lovasa közül, aki a játék első perceiben a játékos totális kontrollja mellett irgalmatlan pusztításba kezd. A bevezető misszió során megtapasztalhatjuk ereje teljének összes pozitív vonzatát, tárgyakat használhatunk, deformálhatunk, mindezt a túlvilág lényeivel vívott epikus küzdelem közepette egy zsúfolt világváros utcáin. Ám egy szörnyű ármánynak köszönhetően hősünket kelepcébe csalják, megfosztják tulajdonságaitól, és amolyan bukott hírnökként kell visszatérnie a Földre, hogy kiderítse ki is áll az ármánykodás hátterében, kinek állhatott érdekében idő előtt elpusztítani a Földgolyónkat.

Tesztkörnyezetünk mondhatni ideális: bársonyos bőrszék, hatalmas képátlójú nagyfelbontású televízió, melyet fejlett hangrendszer koronáz. Nyugalmunkat mindösszse a szórványos alkalommal felbukkanó producerek kíváncsisága töri meg. Aztán persze több órás szeánszba kezdünk az X360 meghajtójában pörgő végleges kóddal.

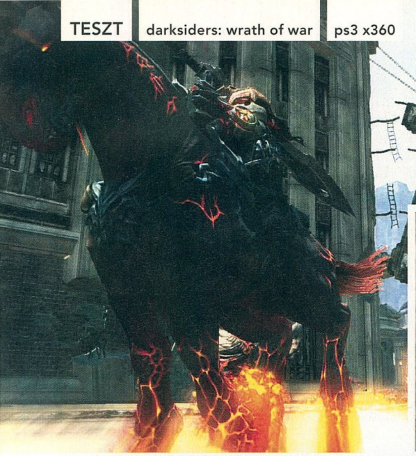
Maratoni játéktesztünk során délidőben lélegzetvételnyi szünetként egy baráti ebédre invitál a THQ megjelent reprezentatív képviselőcsapata, ezalatt van időnk összeszedni a gondolatainkat az első néhány küldetéssel kapcsolatban. A játék masszív. Epikus. Lélegzetelállító. Részletes. Stílusos. Meghökkentő. Élvezetes. Nem is tudom mikor éreztem azt a törődést utoljára, ami a készítők igyekezetének köszönhetően a játék minden porcikájából árad!

A stílusmeghatározásnál alapjaiban két dolgot ildomos figyelembe vennünk: először is az elsődleges jegyeket. Ez alapján hamisítatlan akciótúltengés figyelhető meg, olyan kőbe vésett stílusirányzatokkal,





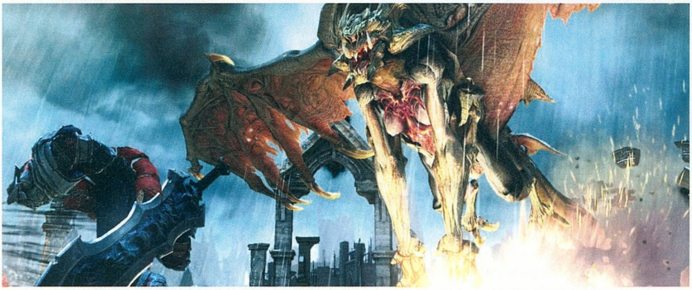










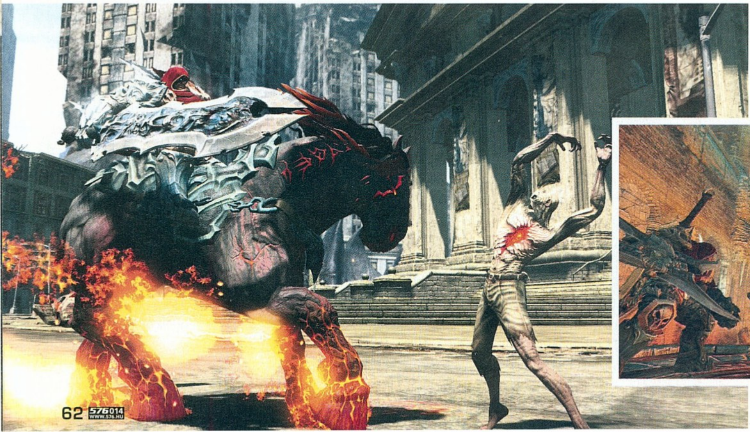


mint amit a már piacon lévő hasonszőrű alkotásoktól elvárhatunk, vagy megszoktunk. Harcolhatunk kardokkal, lándzsákkal, szablyákkal, kaszákkal, vagy éppenséggel a démoni, illetve angyali erők lőfegyvereivel is. Gyűjthetjük a legyőzött ellenfeleink lelkeit, melyekből három különböző módon profitálhatunk: kék színnel jelölt lelkek alapján vásárolhatunk, illetve fejleszthetünk karakterünkön (ez tehát egyfajta pénznemként szolgál), a zöld regenerálja az életerőnket, a sárga pedig a speciális támadásaink feltöltéséhez lesz elengedhetetlen. War képes megmászni magaslatokat, felkapaszkodni épületekre, köteleket használ, a falon kúszás sem idegen tőle – sőt még úszni is fogunk vele egyes helyszíneken. Ez a fajta mozgási metódus kísértetiesen emlékeztet a Tomb Raider-széria megboldogult aranykorára, ami tovább színesíti a játék által amúgy is magas fokon szervírozott élvezeti faktort. Luis Gigliotti a játék producere lép oda hozzám látván elkerekedő tekintetem miközben a menürendszerében bolyongok éppen: elmondása szerint kifejezett céljuk volt, hogy a lehető legmélyebb lehetőségekkel ruházzák fel a játékost a karakteralakítás tekintetében, tegyék mindezt pedig úgy, hogy közben egy másodpercre se csökkenjen a pályákon tapasztalt intenzív dinamikai gyorsaság. Akinek ideje és kedve engedi az akár hosszú percekig is bogarászhat a főhős számára kifejleszthető fegyverek és varázslatok tárházában, de mindezt egyetlen rövid szekvenciával is egymáshoz köthetjük, így egy percre sem lanyhul az a gyorsaság ami a pályákat jellemzi. Újdonság, hogy a karakterfejlődéssel szemben ezúttal a fegyvereink tulajdonságait is bővíthetjük, így nagyobb kombinációs lehetőséget kapunk akár harc közben is: hiszen bármikor (akár egy kombó kellős közepén is) átválthatunk egy másik fegyverre, amivel hatásosabb pusztítást végezhetünk.

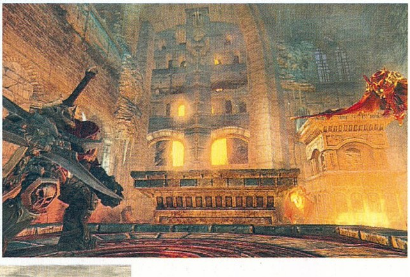
■ **Sárkány ellen... bazi nagy kard, ördögi varázslatok és akrobatikus képességek**

SEGÍTŐK ÉS SEGÉDEK

A főként akcióra fókuszált játékmenet mellett azonban nem szabad megfeledkeznünk a logikai-, illetve kalandelemekről sem: a játékot olyan fejtörők és feladatok színesítik melyek még a sokat látott veterán játékosok szívét is megmelengetik. Az igazi klasszikusokat idéző pályadesign és kooperatív társ még



■ **Harci pacinkkal és ordenáré nagy pallosunkkal felszerelve a zombiknak nincs sok esélye...**





■ Szegény Cloud, mehet sírni a sóhivatalba – ma már mindenki nagyobb kardokkal rohangál, mint ő







a legszürkébb álmos, és harcos hétköznapokba is üde színfoltot képes hozni. A gyűjthető ereklyéinknek köszönhetően a játék elején szert tehetünk egy varázskürtre, mely nem csak az ellenfeleink sebzésében segédkezhet, de néhány helyszínen további szövetségesek toborzására is alkalmas. A főellenfélharcok után pedig könnyen előfordulhat, hogy nemezisünk szövetségesünkké, majd ezek után az AI irányította partnerünkké válik, hogy párhuzamosan haladva velünk segítsen a továbbjutásban. És hogy még véletlenül se unatkozzunk közben, kisebb minijátékok is színesítik a haladásunkat, mely során például versenyt vívhatunk a leölt szárnyasok tekintetében. A pályák legyőzött főellenfelei a későbbiek során hagyományos ellenlábasként bármikor visszatérhetnek, mint ahogyan a bejárt területekre magunk is bármikor visszalátogathatunk. Karakterünk folyamatos fejlődésének köszönhetően egyre erősebbnek érezhetjük magunkat, amiben csak segít az alvilági szolga Vulgrim – ő lesz a mi mindenesünk, akit minden helyszínen fel kell kutatnunk, hogy értékesebbnél értékesebb csecsebecséket vásárolhassunk tőle.

War változatos helyszíneken lélegzetelállító szituációkba és harcokba keveredhet: bármikor szárnyat növeszthet, tárgyakat használhat, szikladarabokat, illetve autókat hajigálhat, vagy éppen megidézheti saját lángolótalpú paripáját, és igénybe vehet más közlekedési eszközöket is. Talán ebből a kisebb fajta felsorolásból is látszik, hogy a változatosságra semmiképp sem lehet panaszunk! Ahogyan a tartalomra sem, hiszen az egész napos küzdelmeim során csak a játék háromnegyedéig jutottam el – a játék végigjátszása mintegy 15-20 órát igényelhet. Ez persze nem tartalmazza az aljátékokat, és az összes összegyűjthető apróságot, amivel csak tovább mélyíthetjük a Darksiders univerzumában folytatott kalandjainkat. A játék irányítása kiváló, kézre esik, logikus és átgondolt – minden szükséges elemet meg tudunk valósítani és nem fogunk találkozni sem átláthatatlan helyszínekkel sem irányíthatatlan helyzetekkel.

A megjelenítés szinte példa nélküli: sikerült olyan egyedi hangulatú apokaliptikus képi világot, ellenfeleket és szituációkat teremteni, melyet egész egyszerűen boldogság nézni. A szinkronhangok (többek között Mark Hamill), a hanghatások és zenei aláfestések pedig olyan összképet kovácsolnak az egészből, mely méltán teszi komoly trónkövetelővé a Darksiderst a 2010-es esztendőben. A játékon dolgozó csapat azonban nem lustálkodik: egyrészt már gőzerővel készülnek az első letölthető tartalmak, másrészt, minthogy a THQ igen nagy reményekkel tekint a sorozat elé, a fejlesztőstúdión belüli kisebb csapat már javában készíti és vázolgatja a folytatás lehetséges tervrajzait... Reméljük hogy a kereslet is igazolja majd a látottakat, mert ha valami, akkor jelen pillanatban a Darksiders tökéletes befektetés lehet! ■



576 értékelés

720p, dd 5.1

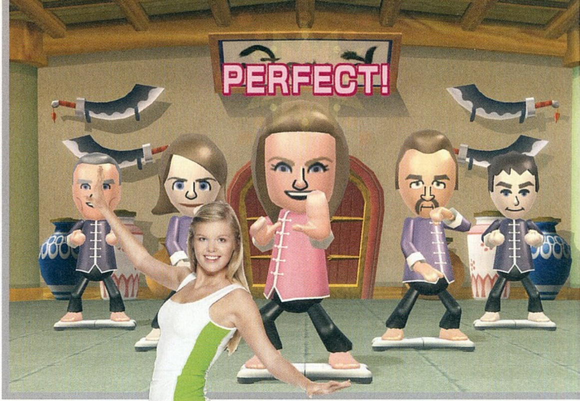
	1	2	3	4	5
grafika					5
játszhatóság					5
szavatosság				4	
zene/hang					5

VÉLEMÉNY

Lenyűgöző látványvilág, és megvalósítás – mindez remekül kombinált logikai- és akciórészekkel. Az év nagy meglepetése – már rögvest januárban, a Bayonettával egyetemben.

bp **9.3**





Wii Fit Plus



ALAPOZÓ A fitness önsanyargatásába oltott szórakozás zöld utat kapott, és vörös posztót lenget a hardcore bikái előtt. Megérkezett az új Wii Fit, törtfehér légdeszkán – a magyar igazság helyszíni tudósítása következik.

Megfelelő embert a megfelelő munkára, mondják. Ez a metodika a tisztességes végeredmény garanciája: a színvak vasércmunkás nem tervez logót egy telefontársaságnak, a kitüntetett vadászpilóta pedig amúgy is méltóságán alulinak tartaná a szobafestést. Bízzuk csak a szakértőre. Na igen, ez a rendszerszerű működést biztosítja – de a kontrollált káoszt, a tűréstesztet nem lehet laborkörülmények között elvégezni.

FITNESS ÉS SAJTBURGER

Mert ez volt a cél. Grath számára mondjuk nem volt világos, hogy mi az istent akarok én a régóta követelt Wii Fit Plustól – ugyan mit, sugárzó hő hatásának kitenni, sós kútba betenni, a megcélzott közönségtől eltérő módon használni. (A Nintendo erről alkotott képe jobbra látható – vajon az osztrák pedofilbotrányok archetípusa a termék célcsoportját vagy reklámarcát képviseli? Mindkét lehetőség elborzasztó.) Hazavinni, hogy mindent kipróbáljak rajta, amin „Don't try this at home" matrica van. Ez nem vandalizmus, ez biztonsági teszt. A videojátékot az üzemképes felépítés legitimálja, ha pedig az egészséges életmód antitalentuma sem képes fogást találni rajta, akkor a rendszer valóban következetes, beton- és gyerekbiztos valami, ami a hibás jelszóra – nagyon helyesen – felmordul, hogy „hozzáférés megtagadva".

(A szállítás mikéntje groteszk mellékzönge a történethez: a bal hónaljba szorított Balance Boardot egy jobb kézzel tartott reklámzacskó egészítette ki, ami átszírosodott az egészségtelen gyorskajától – mint egy éjfél után rajtakapott Béres Alexandra, aki a töltött káposzta húsgombócát szopogatja ki a hűtőben lapuló fazékból. Hamis hitvallás és instant coming out egyszerre – akár egy gyónásra nem szoruló ateista.)

KÓLA, PUSKA, SÜLTKRUMPLI

A könnyed megközelíthetőséget a Balance Board képernyőn megelevenedett ikonja segíti elő: úthengerrel felületkezelt R2D2-ként csicsergi el élőszóban a használati utasítást. A rutinszerűen elvégzett tömeg- és egyensúlyfelmérést nem különösebben zavarta meg, hogy éppen egy sajtburger elpusztításával voltam elfoglalva, az Abszolút Ideálistól csak 4 tizedesponttal eltérő testtömeg-index feletti örömömet pedig a testem súlypontjának enyhe balra tolódása sem tudta beárnyékolni. (A kis Forrest Gump is járógépet hordott, meg hát hülye is volt a szentem, mégis gazdag ember lett belőle.) Az utolsó nyeléseket követő rutinfelmérés után R2 szembesített vele, hogy az erőnlétem alapján akár tíz évvel idősebb is lehetnék, de ez valószínűleg abból fakadt, hogy utoljára pont ennyi idővel ezelőtt vettem részt tornaórán.

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **nintendo ead**
platform **wii**
megjelenés **okt. 30.**
multiplayer **2-4**

A sült burgonyát rágcsálva lapoztam bele a főmenü első pontjába, amely Yoga néven futott; a helyzetgyakorlatok sematikus ábrái az emberi test olyan torz csavarodásait mutatták be, amilyenekre a ruandai mészárlás óta nem volt példa, el is ment az étvágyam – ugyanakkor tény, hogy valóban remek izomlazító mozgásokat próbálhattam ki az éles teszt során. A kiértékelés során általában minden részletre kiterjedő statisztikákat kaptam az aktuális teljesítményemről – az „ökörhugyozás" nem elég absztrakt kép a folyamatábra érzékeltetéséhez.

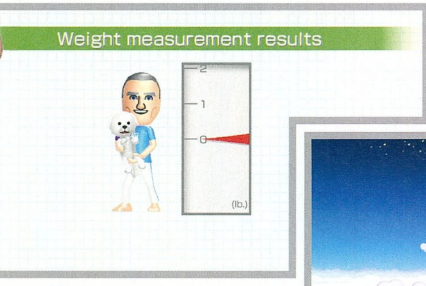
Úgy gondoltam, ideje bekeményíteni; az erőnléti tréninget választottam. Az ikonikus csontkovács-propagandából egy kevésbé megerőltetőnek tűnő feladatsort választottam, és nekiláttam a fekvőtámaszoknak. A sematikusan ábrázolt tréner-kislány mozdulatait igencsak nehéz követni a képernyőhöz közel hasalva – két-három méteres távolságból nyilván rendben van a dolog, egyébként nem árt XVI. Lajosnak lenni. Az egyik gyakorlatnál (test 90 fokban elforgat balra, jobb kéz felemel, fél tenyérrel tartod magad, közben megfeszíted a testedet) a gravitáció, az izzadt tenyér és a finom bordázás ellenére is csúszós műanyag együttállásának köszönhetően után úgy borultam el balra, a sarokban tornyosuló X360 elé, hogy az Nintendo elleni propa-

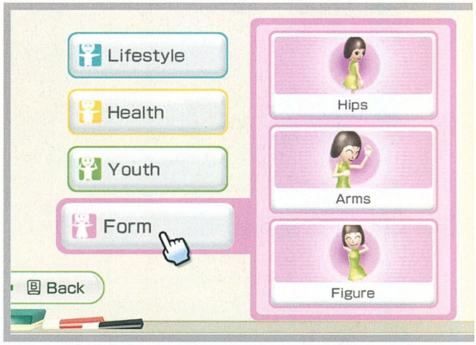
■ Bár a Wii Fit Plus is gyúr kicsit izmainkon, ha tényleg fejlődni akarsz, az EA Sports Active a jobb választás





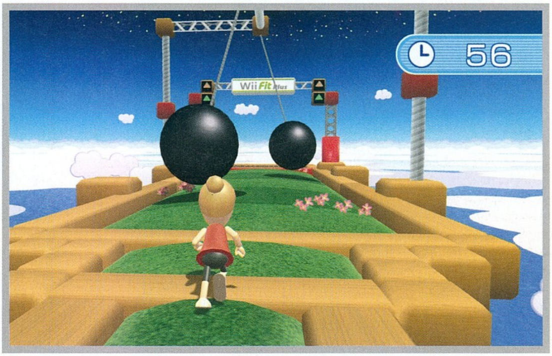






A kutyát is!

Állítólag sokan panaszkodtak rá, hogy az eredeti Wii Fit nem engedte szóhoz jutni a házikedvenceket. Mi ebben speciel azért kételkedünk, mindenesetre az új rész már megengedi, hogy lemérjük állatkánkat is (illetve magunkat vele, majd nélküle). A „modellhez" meg külön gratulálnánk...



■ **Természetesen nem csak jóga van a játékban, minijátékokat is kapunk**

gandának is beillett volna. A mindenütt jelenlévő kalóriaszámláló tudomásomra hozta, hogy már ledolgoztam a burgonya illatát. Néhány további szánalmas kísérlet és egy stresszoldó zsírosdeszka elfogyasztása után úgy döntöttem, hogy a tényleges játékokra koncentrálok.

SUPER SIZE ME

Mert a Wii Fit Plus a fitness-fasizmuson túl szórakoztat is – méghozzá meglepően változatos, okos módon. A régi epizódból újrahasznosított minijátékok is visszaköszönnek, de mivel ezek már az eredetiben is jól teljesítettek (a Table Tiltről, illetve a Balance Bubble Plusról van szó), jelenlétük abszolút érthető. A snowboardozást szintén üdvözöltem, ám mivel az amplitúdóm sokszor egy vihar szaggatta távíróoszlopra emlékeztetett, úgy döntöttem, hogy az ötödik menetben leseggelek. Így is tettem, a deszkán csücsülve ringatózva irányítottam a figurát, ezzel pedig sikerült minden addigi rekordomat megdönteni – hiába, a csalás a virtuális sport világában is analóg marad. Ugyanez a metódus a labdák visszafejelgetésénél már nem vált be, kénytelen voltam gyakorolni – ám az erőfeszítéseket siker, valamint a profiknak járó négy csillag koronázta.

A mindenkit megcélzó attitűdje ellenére a Wii Fit Plus a legjobb hardcore játékok sémáját követi: semeddig sem tart átlátni a lehetőségeket, de mesterré válni komoly kihívást jelent. Ezt talán a Balance Bubble példázza a legjobban: az egyensúlyhelyzet megváltoztatásával terelgethetjük a főszereplő Mii-t egy szappanbuborékban a veszélyes objektumokkal teli tavon – először csak rövid távon leszünk sikeresek, ám az akadályok kiismerésével egyre jobbá válunk és egyre tovább jutunk. Néha ez ugyancsak sovány vigasz: a biciklizés során a begyűjtendő zászlók között meg kell találnunk a legrövidebb utat a jó eredményhez, de mivel a térképen csak a közvetlen közelben lévő zászlókat láthatjuk, a felderítés komoly lábmunkát igényel. (A statisztika javítása közben – úgy a tizedik kilométer táján – eszembe jutott, hogy efölött a sziget fölött repkedtem a Wii Sports Resortsban, és hirtelen vágyat éreztem egy B-52-es nehézbombázó után.)

Ahogy a cím is jelzi, ez nem igazi folytatás, hanem egy kiegészítő – annak viszont remekül sikerült

Ezután Zen-meditáción vettem részt, amely azonnal a kedvencemmé vált. A teendő: mereven bámulni a gyertyalángba, és egy moccanást sem ejteni! Azon túl, hogy ilyenkor egy zen-mester sétál körülöttem, aki a legkisebb seggmozgatásra is odacsap, hirtelen mindenem viszketni kezdett, úgyhogy ismét cheathez folyamodtam: kényelmesen hanyatt feküdtem a deszkán, a lapzárta aggasztóan közeli időpontjára gondoltam, megjelent előttem Grath ebből kifolyólag elgyötört arca, és ezek után már földöntúli módon ellazulva vártam, hogy zen-mesterré avassanak – csoda, hogy ilyen idegnyugtató feltételek mellett azonnal négy csillagot kaptam...?

SZÜKSÉGES PLUS?

Valódi erőnlétet és ügyességet megkövetelő, cserébe azonban játékosságot kínáló anyagról beszélünk – négy fal közt még sosem volt ilyen szórakoztató egészséges életmódot élni. A Wii Fit Plus nem katonai kiképzőtábor, hanem egy következetesen szigorú, ugyanakkor inspiratív tréner. Az alapkoncepció nem sokat változott; nem is meglepő, ez nem folytatás, csupán az előd kibővített verziója. Akinek viszont ez lesz az első randija a játékkal, megnyugodhat: a (szabadon is konfigurálható) edzésterv személyesebb, interaktív élményt nyújt, mint egy zsírégetésről szóló propaganda-DVD; a szavatosság a kitartásból táplálkozik, az üzemanyagot pedig a szórakoztató faktor biztosítja.

És most lemegyek az éjjelnappaliba csokis kekszért és egy doboz kávéfagylaltért. ■



576 értékelés

480p, dts 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Ideális személyi tréner: a kézzelfogható eredményért cserébe fegyelmet követel meg, de nem felejt el szórakoztatni sem.

tyler **7.0**





EA SPORTS ACTIVE MORE WORKOUTS

ALAPOZÓ A videojáték és a fitness átjárhatósága régóta feltérképezett terület, így az EA legújabb testedző-játéka is ügyesen egyensúlyozik a kettő keresztmetszetében.



adatlap

kiadó **ea sports**
fejlesztő **ea vancouver**
platform **wii**
megjelenés **nov. 17.**
multiplayer **2**

A nagy számok törvénye alapján joggal feltételezhető, hogy a kedves olvasó is abba az embercsoportba tartozhat, akinek a kéz-szem koordinációja cyberatlétákat megszégyenítően fejlett, az óvodában is quad damage volt a jele, komolyabb erőkifejtésre azonban csak sörösrekesz-emeléskor hajlandó. Az EA Sports Active nagyalakú kartondobozának kézbevételekor már világos volt, hogy a szorongatott tárggyal kialakuló kapcsolatom valószínűleg nem lesz túl bensőséges, a kicsomagolás után pedig olyan feszengve bámultam az elém kerülő eszközöket, mint a szexboltba betévedt megyéspüspök a vibrátorkészletet. Masszív, szíjas-tépőzáras combfix, édes kis zsebbel a frontoldalon. Kézbe szorítható szövött fogantyúk. Mentolillatú (miért?) vaskos gumiszalag. És persze a játék tokja, kicsattanó, egészségtől sugárzó hímmel és nősténnyel; a bizarr kezdőkészleten túl ez okozta a legnagyobb megrázkódtatást. A dobozkép, amely jellegét tekintve gond nélkül elmenne egy, a nyolcvanas években készült, a sport nemesítő hatásait hirdető KGST-plakátnak is. Tévétorna 2009.



■ Nem tűnik túl munkásnak? Próbáld ki hat héten keresztül naponta fél órára...



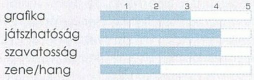
Szemétbe a vitriollal. Gyors állásfoglalás: aki fitness-program vásárlására adná a fejét, remek vásárt csinálhat, ha túlteszi magát a viszonylag magas áron – a kiegészítőket ugyanis csak az első részhez kapjuk meg, ez pedig néhány ezer forintos többletkiadást jelent. Bár maga a játék csupán kevés ponton tér el az EA Sports Active első kiadásától, és – a Wii Fit Plushoz hasonlóan – jóformán csak egy küldetéslemezről van szó, annak meglehetősen tartalmas. Itt szó sincs szórakozásról, egy légnyomást kapott alezredes szigorúságával szembesülhetünk. A hathetes tréning-program komplex feladatokat kínál, melyeknek a teljesítéséhez sokszor inkább erőnlétre, semmint ügyességre van szükség. Bár a combfix-zsebbe tuszkolt nuncsaku néha hajlandó sztrájkolni (különösen a guggolás felismerésével vannak problémái), alapvetően működik a szisztéma – némi változatosságot mondjuk elvárhattunk volna, mivel jóformán csak az alapjátékban is meglévő gyakorlatok remixelt, felfrissített változatát kapjuk meg felmelegítve. A felhozatal – és a feladatok elvégzése után/közben születő reakció – változatos, hullámzó: a vízisí és a squash például jópofa, a sztepaerobik-gyakorlatok elvégzését azonban életem egyik emblematikus mélypontjaként őrzi majd meg (remélhetőleg felületes) emlékezetem...

Ez már több (kevesebb?), mint egy egyszerű játék: ez egy fitness program annak, aki erősödni akar

A program legfőbb erőssége és a legnagyobb visszatartó erő jelen esetben ugyanaz: ez már nem játék. Az EA komolyan vette a legsikeresebb Wii-projektjét; olyannyira, hogy az amerikai kiadáshoz a fejlesztésben tanácsadóként részt vevő fitness-guru, Bob Greene diétás szakácskönyvét is mellékelték. Nyoma sincs a Wii Fit Plus könnyedségének, az öt percig és öt óráig is szórakoztató megközelítésének: már a felkészülési szertartás macerás mivolta is azt sugallja, hogy aki ezzel foglalkozik, az kellően elhivatott a teste karbantartásának érdekében. Ahogy a költő mondja: bolond, ki földre rogyván fölkél és újra lépked. ■

576 értékelés

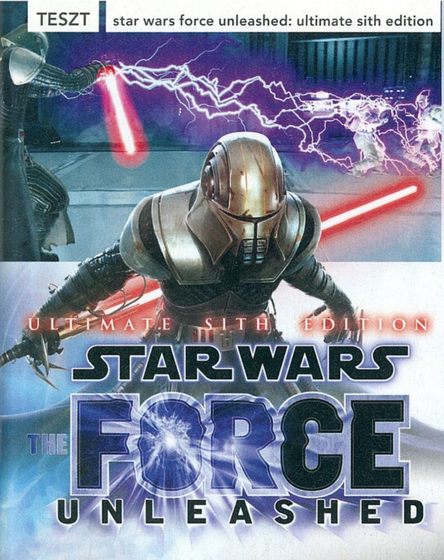
480p, dts 2



VÉLEMÉNY

Vasszigorral éri el a vasszervezetet: ez a videojátékok Fábiánné Rozsnyói Katalinja, aki a lelke árán bárkiből olimpiai bajnokot farag.

tyler **6.5**







ALAPOZÓ A tavalyi Force Unleashed kicsit leporolt, kicsit kibővített verziója. Ja, és már PC-re is kapható a pakk!

adatlap
kiadó **lucasarts**
fejlesztő **lucasarts**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **nov. 16.**
multiplayer **nincs**

A tavaly ősszel megjelent, a Csillagok Háborúja-univerzumot hozzávetőlegesen ötszázadik alkalommal meglovagló Force Unleashed a LucasArts legsikeresebb játéka volt az új évezredben. Eladások tekintetében mindenképp: közel hétmillió példányt sikerült belőle a mai napig értékesíteni annak ellenére, hogy a játékosok erősen kritizálták a program számtalan bugját és apró hiányosságát, de hát hiába, a marketing csodákra képes: ki ne emlékezne a gigantikus csillagrombolót az Erővel földre teremtő főszereplő első kedvcsináló videójára. Most, bő egy évvel a megjelenés után a cégnél úgy gondolták, a névadó Lucas bácsi jól bevált stratégiájához hűen ők is szépen felújítják portékájukat, és némi extrával megfűszerezve eladják ugyanazt még egyszer. A konzolosok számára ez egy három rövid plusz pályát (kettő már letöltve elérhető volt), plusz új ruhákat tartalmazó apró felújítás, a PC-sek szemszögéből viszont annyi várakozás után végre számukra is elérhetővé vált az elmúlt évek egyik leghangulatosabb Star Wars-játéka.

Némi visszatetszést kelthet, hogy a fejlesztők a tizennégy hónap alatt láthatólag gyakorlatilag semmit nem változtattak, tupíroztak a játék belbecsén. Na jó, eget rengető nagy bugok már nincsenek benne, de az ellenfelek viselkedése és az irányítás helyenként még mindig ugyanolyan gyatra, mint az 2008-ban volt. Bizonyos ellenféltípusok kijátszhatók egy bizonyos taktikával, például ajtónyitogatással és -csukogatással, az Erő általi reptetés pedig szintén ugyanolyan gyatra, mint az az eredeti verzióban volt. Bár roppan hangulatos, mindenféle buckalakókat és Tie Fightereket vagdosni ellenfeleinkhez, továbbra sem tudjuk elég precízen kontrollálni, ki/mi milyen irányba hajítva kerüljön bevetésre. Megemlítendő még, hogy sajnos PC-n szinte semmit nem tudnunk menüből állítani, ennek ellenére bizonyos helyzetekben a játék hardware-től függetlenül belassul pár idegesítő másodpercre.

Konzolon csak egyetlen igazán új pálya van, PC-n viszont az egész program újnak, frissnek hat!

Ha azonban mindezen túltesszük magunkat – ami nem lesz nehéz a bődületesen eltalált hangulatnak köszönhetően –, akkor egy igen korrekt akciójátékot kapunk, amit hosszú napokon keresztül nyüstölhetünk. A sztori a két trilógia között játszódik, a Nagyúr titkos tanítványaként, Starkiller kódnéven járjuk a galaxist, és teljesítjük Mesterünk változatos és kegyetlen megbízatásait. A történet és annak előadásmódja elsőrangú, akár elmenne egy külön filmként is: tökéletesen kötik össze az akciódús pályákat. Feltörekvő tanítványként folyamatosan fejlődünk a küzdelmek során, számos képességünket, adottságunkat tápolhatjuk tovább finom RPG-kereteken belül. Fénykardos kaszabolás, röptetés, fojtogatás, villámcsapás – van itt minden, amire csak egy Sith-tanítvány képes lehet. A harcrendszer kicsit furcsa és némi gyakorlást igényel, főleg PC-n az egérrel, de ha egyszer belejövünk, garantáltan végigkaszaboljuk magunkat az izgalmas, ám nem túl hosszú történeten.

Az Ultimate Sith Edition azonban az alapjátékhoz képest három új küldetéssel is kedveskedik nekünk – bár ezek közül kettő digitális deviza fejében már letölthető volt korábban is. A Jedi Templom eszeveszett mészárlása és okos pályafelépítése a legjobb kampánypályákat idézi, valóban roppant hangulatosra sikerült. A tatooini extra pálya szintén látványos, ám rövidsége ellenére nem nyújt semmi kimagaslót. Végül a most először elérhető, fagyos Hoth bolygón játszódó expanzió ötletes ellenfeleivel megint csak az alaphadjárat legjobb pillanataira emlékeztetnek. ■

■ **Nem emlékeztünk rá, hogy Luke ilyen jólfésült, de hát mindegy is – kalandja itt véget ér...**





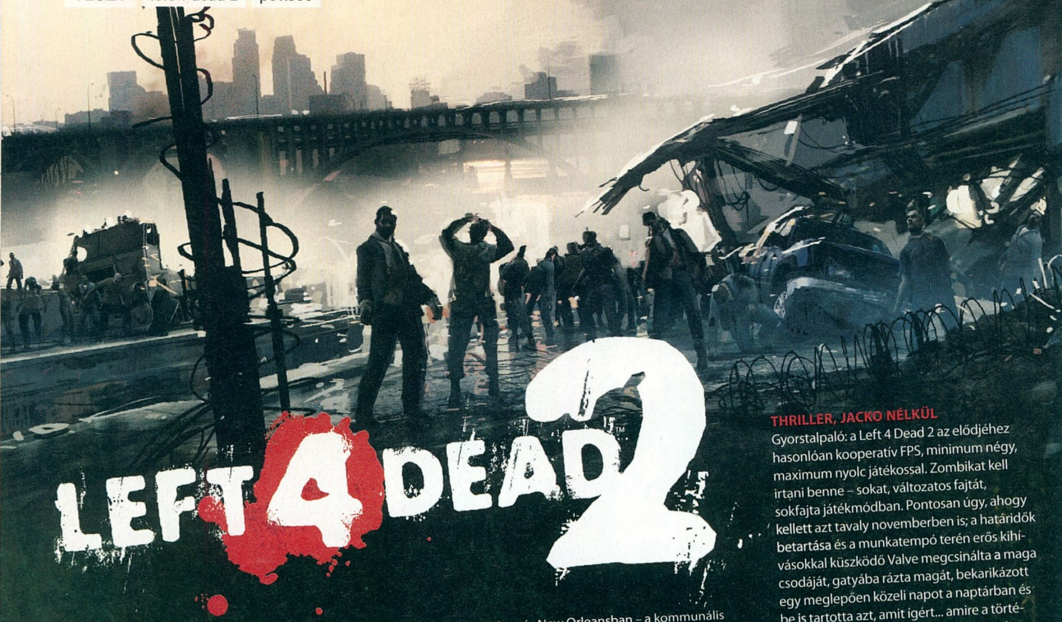
576 értékelés

720p, 1080i, 1080p, dd 5.1

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY
Ha az eredeti már a birtokodban van, badarság még egyszer megvenni. Ellenben ha kizárólag PC-n van lehetőséged játszani, akkor Star Wars-rajongóként ez a játék sem hiányozhat gyűjteményedből!

W **7.0**



LEFT 4 DEAD 2

ALAPOZÓ Menekülés a zombik elől erdőben, vurstliban, áruházban, mocsárban és New Orleansban – a kommunális mészárlás új helyszínekre látogat, hatalmas arzenállal.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **valve**
platform **pc, x360**
megjelenés **: nov. 16.**
multiplayer **2-8**

Látszólag minden tökéletesen ment: a négyfős csapat megtépázva ugyan, de elérte a benzinkutat. Megszereztük a dízelt, az apokalipszis hajnalának isteni mannáját, a hajtóanyagot, ami a roskadozó csónakot meglendítheti New Orleans kikötői felé. Igaz, ehhez még vissza kellett jutnunk a hajóhoz, azon az úton át, ahol jöttünk, átgázolva a kies külvároson, a gyártelep szövevényes csőhálózatán, belevetve magunkat a fejcsúcsig nyúló kukoricásba. Ugyan mi sülhet el balul, mi akadályozhat meg minket a menekülésben? Hiszen délen mindig szép az idő, süt a nap, a levegőben szállingózó pollenektől az ember legszívesebben dalra fakadna. No persze nem akkor, mikor mindenhol élőholtak leselkednek, mikor épp lemenőben van a nap, az ég zeng, a szakadó esőtől semmit sem hallani, a lecsapódó párától semmit sem látni, a kukoricásban pedig nem csak boszorkányok sora leselkedik, de a gyártelepen belebotolhat bárki egy chargerbe, miközben a Boomer a nyakába hány, a Hunterek pedig hatalmas üvöltözések közepette vetik magukat a még talpon lévő túlélők nyakába. Hogy aztán persze jöjjön a Tank és mindenkit lecsapjon, a túlélés utolsó esélyének szikráját is poroltóval oltva ki. Ó, csak egy újabb átlagos nap – az élőholtak és a kihalás színházában.

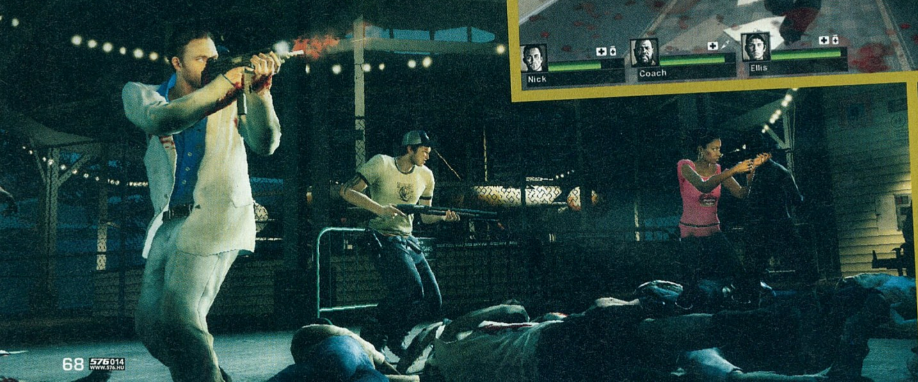
THRILLER, JACKO NÉLKÜL

Gyorstalpaló: a Left 4 Dead 2 az elődjéhez hasonlóan kooperatív FPS, minimum négy, maximum nyolc játékossal. Zombikat kell irtani benne – sokat, változatos fajtát, sokfajta játékmódban. Pontosan úgy, ahogy kellett azt tavaly novemberben is; a határidők betartása és a munkatempó terén erős kihívásokkal küszködő Valve megcsinálta a maga csodáját, gatyába rázta magát, bekarikázott egy meglepően közeli napot a naptárban és be is tartotta azt, amit ígért... amire a történetük során kevésszer került sor. Hát még gyorsan összetákolt, silány folytatásra, és ez most is így van: a Left 4 Dead 2 minden szempontból formabontó. Úgy, hogy tulajdonképpen olyan sokat nem is változtat, mégis képes nem csak túllépni ezen, de ügyesen el is kendőzni a ráncfelvarrás tényét.

Teszi mindezt az ismerős felállásban: négy főhős, nagyon sok zombi, A-ból B pontba való eljutás sok pályán és sok kampányon keresztül. Szám szerint ötön át, egyenként legalább



A védősisak tényleg nem árt, ha így záporozik a vér



A széles arcvonal a legtöbb helyszínen kiválóan beválik







A Realism játékmód a fejlövésekről szól. És arról, hogy ezerszer újrakezded a pályát



egy órás tartalmat nyújtva. És itt és most érdemes tisztázni azt, ami a L4D esetében néhányaknak máig nem esett le: a Left 4 Dead multiplayer-központú játék, egyedül, csupán a gép oldalán küzdve annyi értelme van, mint a Quake 3 vagy az Unreal Tournament üres pályáin kóricálni netkapcsolat nélkül. Főleg az itteni mesterséges intelligenciával, a második részre nemhogy javult, de talán még romlott is a helyzet: a társak továbbra sem hajlandóak sem használni, sem felvenni a speciális tárgyakat (mondjuk molotov-koktélt vagy csőbombát), nagyon nehezen boldogulnak az akadályokkal (ami az utolsó, epikusnak szánt hidas felvonásban a Ghostbusterst idéző „folyamatosan a halál szélére kerülünk" szituációt élesíti) és hajlamosak a lehető legrosszabb pillanatokban segíteni próbálni.

Ez persze a humán társakra is igaz, a L4D2 továbbra is erősíti a szabályt, miszerint a hálózaton az ismeretlenek zöme vagy nincs tisztában a játékszabályokkal, vagy tudatosan megszegi azokat – nem csak a kampányra, de bármelyik játékmódra igaz az, hogy érdemes ismerősökkel nekiállni. A L4D2 részéről ez elsősorban a pályadesign terén mutatkozik meg, az epizódok zöme minden eddiginél nagyobb hangsúlyt fektet a csapatjátékra, olyan részeket mutatva be, ahol a négyes csak együttes erővel tud továbbjutni. Kár, hogy ilyen részből túlságosan kevés van, a lineáris folyosókból viszont annál több, hiszen a zombiapokalipszis még mindig egy nagyon jól kitapostott, nagyon adrenalindús úton halad előre. A Direktor – a szálakat mozgató mesterséges intelligencia – nem csak vehemensebb, de könyörtelenebb is lett: szinte egy másodpercnyi szusszanásnyi időt sem ad, nincs meg az az elődnél a tapasztalható ritka holtidőszak, amikor szinte nem történik semmi. Valami mindig zajlik, ez a valami pedig általában vagy egy méretes rohamot jelent (ahol szó szerint minden irányból özönlenek a zombik), vagy egy meglepetésszerű támadást. Egymás után, többször, alig pár másodperc leforgása alatt, eddig példátlan gyorsasággal és példátlan méretben hajítva a speciális zombikat a szerencsétlen túlélők nyakába.

A kínálat jelentősen bővült, a közönséges bűnözők (Boomer, Witch, Hunter, Smoker, Tank) toborzóbrigádja újoncokkal töltötte fel a gárdát. A kínálat nagyobb szelete egyáltalán nem forradalmi újdonság, a L4D2 többi részéhez hasonlóan inkább az alapokra építkező, illetve abból kihasított fejlesztés. A Spitter például kiköpött Boomer, csak épp női formában, tizedannyi súllyal, nulla hányással – a hölgy inkább savat köpköd, amely egy adott területet több másodpercre beterít; ide belépve drasztikus életerőcsökkenés tapasztalható. A Charger a Tank kistesója, negyedannyi életereje van, nem bontja meg a betont, inkább teljes erővel rohan a túlélők közé, és ha szerencséje van, elkap valakit, azt egészen a legközelebbi falig taszigálja, ott pedig vadul ütlegelni kezdi. A Jockey leginkább a Smoker leszármazottja, nagyon nem sebez, inkább a túlélők nyakába ugrik és elkezdi terelni őket: egy szakadék, egy savfelhő vagy mondjuk egy Witch felé. Az újoncok tényleg teljessé teszik a gárdát – lehet, hogy nem túl eredetiek, de megdöbbentően hatásosan végzik a dolgukat, a direktor előszeretet-

Bár ránézésre nem tűnik sokkal többnek, mint az első rész, valójában rengeteget javult a játék!



Demake

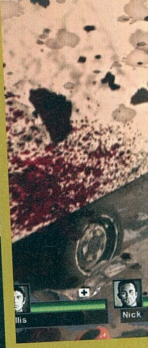
Ami működik nagyfelbontásban, az működhet 16 színnel és 4 csatornás hanggal. A rajongói „demake" januárban kelti életre az első részt a NES-korszakot idéző 8-bites megvalósításban. A két játékost támogató feldolgozás teljesen hű az eredetihez, nem csak a kampányait emeli át, de a speciális zombijait is. Ráadásul mindez egyetlen ember műve, ingyenes formában – így lehet igazán extrém módon kimutatni a rajongást!











Emlékezetes pillanatok

Mikor elered az eső a Hard Rain kampányban. Alig egy perc leforgása alatt a nyugodt naplementéből páramassza kerekedik, megállíthatatlanul zuhogó esővel, a horizontot felhasító villámokkal – a kukoricásban pedig legalább két Witch várakozik pár Spitter és Hunter társaságában...

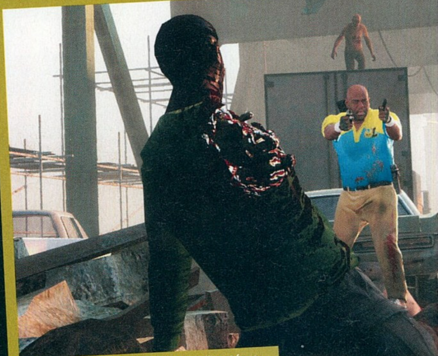
A rock koncert. Az egyik leghangulatosabb kampányzáró, a színpadot megvilágító reflektorok fényéből előtörő zombikat nagyon jó érzés petárdával a másvilágra küldeni. Persze mikor a menekülők már kénytelenek felfutni a tribünre, ahol tank és egyéb barátságos lények várnak rájuk már messze nem olyan élvezetes, mint a piromânia!

A vidámpark és a hullámvasút. A bohócok mindig is ijesztőek voltak, de mikor kiélezett fogakkal, vérre éhesen próbálnak az ember nyakába rontani pláne azok – különösen úgy, hogy több tucat van belőlük, minden irányból özönlenek és a roskadozó fa hullámvasút kunkorodó vége még messze a távolba vész...

tel kombinálja őket és minimum hármas csomagban támadnak. Vagyis egyáltalán nem meglepő az, ha öt másodpercen belül beront egy Charger, miközben egy Boomer felülről hány, az egészet megkoronázva egy kisebb csoportnyi Hunterrel.

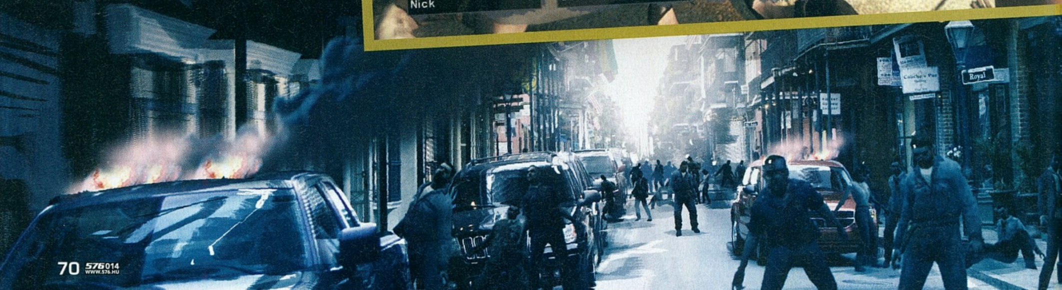
A Left 4 Dead 2 is bővül hamarosan: új pályák, új játékmódok, és talán új hősök is várhatók jövőre

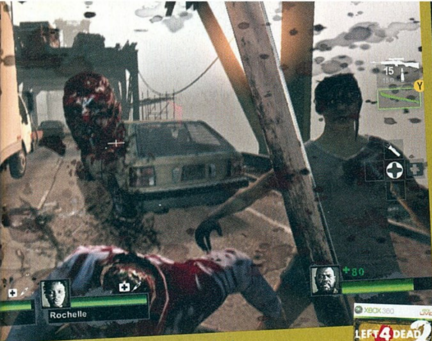
Ellenük harcolni éppen ezért határozottan nehezebb, összeszedett csapatmunka és szoros együtt haladás nélkül a L4D2-ben boldogulni szinte lehetetlen. Szerencse, hogy a fegyverarzenál fel van erre készülve: a L4D nem csak a kampányok, de az eszközök terén is komoly hiányosságokkal küzdött. A L4D2-ben a túlélők már jobb helyzetben vannak, felvehetnek hangtompítós gyorstüzelő borzadályt, gépfegyvert, karabélyt és még sok mást. Például palacsintasütőt: míg a L4D-ben a közelharc kimerült a tussal való lökdösődésben, a L4D2 már komolyan veszi a dolgot – a kifogyhatatlan lőszerű pisztoly helyére olyan csodák pakolhatóak, mint a katana, a balta, a pajszer, a krikettütő vagy épp egy füstöt pöfékelő és benzinmennyiséget faló láncfűrész. Lehet, hogy nem a leghasznosabb taktika, de mindenképp a leglátványosabb: nem csak a közel-, de a tűzharc is, hiszen a most már ténylegesen szakadó testrészek miatt érezhetően javult a fegyverek ereje. És persze a vér mennyisége is, a L4D2 tudatosan eltúlzott, már-már komikus mennyiségben locsolja a vámpírok nedűjét a szélrózsa minden irányába. Van is hol, van is kivel, hisz a gárda ezúttal is erősen szélsőséges karakterekből áll, a tipikus déli figurát hozó Ellis, a macho Nick, az amazon Rochelle és az öregedő coach sajátos beszólásokkal kommentálja az eseményeket. Kár, hogy ezek (és a karakterek maguk) negyedannyira sem érdekesek vagy emlékezetesek, mint a Left 4 Dead szereplői: túlságosan egysíkúak és laposak ahhoz, hogy többek legyenek egy egyszerű bábunál, akikhez kötődni semmiképp sem lehet. És ez sajnos a kampányok zömére is igaz, a L4D2 (elvileg) sokkal összeszedettebb és nagyobb egységet alkotva kalandozna New Orleansban és környékén, de a pályák zöme nagyon lapos, nagyon

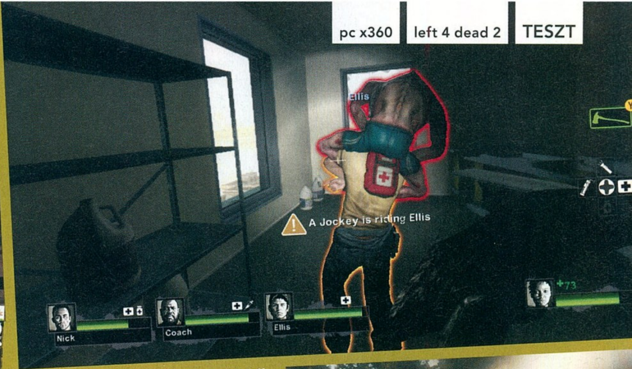


A zombiknál nincs megkülönböztetés: a fogyatékosok is szerephez jutnak









■ Az új főzombik alaposan feldobják a játékmenetet – főleg, amikor seregben támadnak



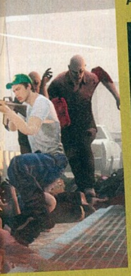
Nyerd meg!



Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a Left 4 Dead 2-ből.

Kérdésünk: ***Mi az első rész szereplőinek neve?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy zombi legyen)
A határidő: ***január 4.***





unalmas és nagyon sablonos. Rosszul megtervezett labirintus kocka alakú házak között, teljesen egysíkú és szinte átláthatatlan mocsarakkal, hangulatosnak induló, de magát csak a végjátékra összekapó vidámparkkal, a történelem egyik legrosszabb lezárásával és egy csúcsponttal. Az viszont akkora mint a Mount Everest: a Hard Rain maga a színtiszta zsenialitás, a játéktörténelem egyik leghangulatosabb szakasza – a menet közben változó időjárás, az eszelős orkán és az intenzív harc egyvelege a sorozat csúcspontja, a dinamizmus apró szikrája; érthetetlen, hogy a többi szint miért nem ebbe az irányba halad, miért ragad le a sablonos statikusságnál. Az első rész kórháza, az erdős alagútrendszere vagy a reptere felejthetetlen momentum volt – New Orleans napfény övezte sikátorai nem azok. A nappal és az éjszaka keverése nem lenne probléma, de a rendezés túl gyenge ahhoz, hogy működjön a mágia.

LASSÚ SHOW

Szépíteni ezen pedig pláne nem lehet: ami egy éve is ronda volt az 12 hónap elteltével pláne nem fog jól mutatni. A Source motor recseg és ropog, a rozsdás fogaskerekek éles csikorgással hajtják ki magukból azt, amit tudnak: több tucat karaktert a képernyőn, kartonból, 90 fokos vonalzóval kivágott hátterek előtt, erősen az előző generáció utolsó ciklusát idéző hatásokkal. A L4D2 túlzás nélkül ronda, méghozzá platformtól függetlenül az, a PC alapvető erényei – a magasabb felbontás, jó hardver esetében az erősebb képfrissítés – ugyan érvényesülnek, de a L4D2 mindenhol ugyanazt nyújtja. Azt legalább viszonylag stabilan és hangulatosan, a harmadik kampány esős melankóliája az ügyes ködösítéssel tanítási alkalmas alapanyag a hangulatkeltés művészetében.

Ehhez pedig csak hozzájárul az új játékmódok sora: az első résznél DLC-ként bemutatkozó Survival továbbra is a hordázást másolja, a Scavenge tulajdonképpen a Versus módozat 10 percre lebutított, rettenetesen izgalmas variánsa az első kampányban látott benzingyűjtögetéssel, míg a Realism az abszolút hardcore rétegnek szól, megnövelt mértékű csapatsebzéssel, kikapcsolt sziluettekkel, szinte csak és kizárólag fejlövésekkel elintézhető zombikkal.

Hangulatteremtésben és az összetevők egymáshoz passzírozásában a Valve továbbra is kevés kihívóval kell, hogy szembenézzen – a Left 4 Dead már-már önálló stílusként is betuszkolható az FPS-ek családjába. Egyedül nekiállni teljesen felesleges, közösségközpontúsága már az első leszakadó testrésznél egyértelmű: ismerősökkel leülni elé felér egy szeánsszal, a tavalyi élményekhez képest hosszabb időtartammal, ám ahhoz, hogy ez hosszútávon is megállja a fejét folyamatosan áramolnia kell hozzá a tartalomnak. A Left 4 Dead nagy jövő elé néz, ha olyan önálló platformként kezelhető, mint a Rock Band. Az áttöréshez azonban még kell egy vérfrissítés ott, ahol a L4D2 komoly kihívásokkal küzd – ronda és idejétmúlt, egy olyan régiség, amit felújítani nem érdemes, új alapokra húzva viszont határozottan hosszabb szavatossággal bír. A tatarozás elkerülhetetlen – a határidő viszont jobb, ha ezúttal jóval túlnyúlik az egy évnél. Harmadszorra is elsütni ugyanazt a viccet még a Sas-kabaréban is ciki. ■

■ Bár a Left 4 Dead 2 jobban néz ki, mint elődje, kifejezetten szép játéknak azért nagyon nem mondható



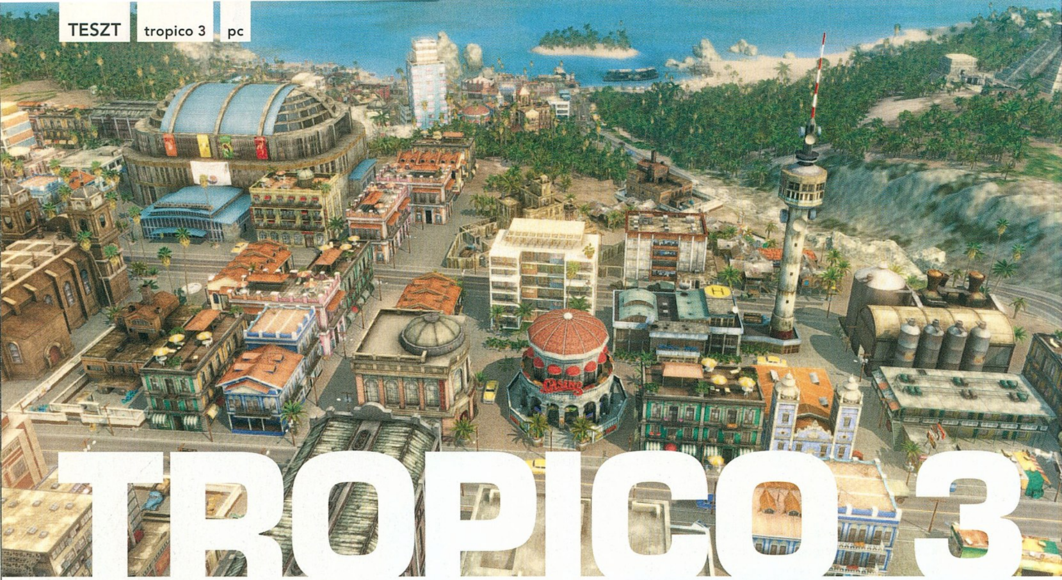
576 értékelés

720p/1080i/1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY
A Left 4 Dead 2 ugyan ronda, de még mindig tud nagyon hangulatos és nagyon addiktív lenni: a kérdés már csak az, hogy meddig, hiszen az első rész is túlságosan gyorsan kifulladt.

W **8.4**



TROPICO 3

ALAPOZÓ Diktátort alakíthatsz egy trópusi szigeten – remek kezdet, nem? Innentől persze csak egyre rosszabb lesz minden…

A klasszikus birodalom-managelős programok komoly népszerűségnek örvendenek, mióta egy egér nevű periféria jelentősen megkönnyíti a precíz irányítást. Legyen szó az ókori Róma, vagy Egyiptom felvirágoztatásáról, vagy akár egy civilizáció végigkövetéséről a pattintott kőszerszámoktól az atomkorszakig, a nyugis, „szöszmötölős" stratégiai játékok egy teljesen más réteget is meg tudnak mozgatni, mint a szoros értelemben vett háborús RTS-ek. A történelem csaknem minden korszakát feldolgozták már ilyen formában, a hidegháborús időszak viszont – érthető okokból – sokáig váratott magára. A 2001-es Tropico volt az első igazi próbálkozás a témában, mely egyszerűsége ellenére könnyed játékmenetével sok embert rabul ejtett. A 2003-as, némiképp érthetetlen fantasy-s kitérő után most újra egy klasszikus szovjet befolyás alatt álló banánköztársaság felett vehetjük át a teljes körű irányítást szigorúan mókás, ám annál mélyrehatóbb formában.

ÉPÍTS BANÁN-PARADICSOMOT!

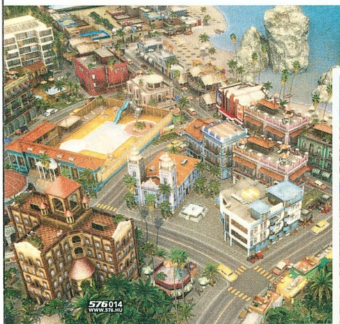
Az új bolgár fejlesztőcsapat tulajdonképpen az első részt újította fel oly módon, hogy rengeteg új elemet, lehetőséget csempészett a programba. Pályafutásunk némiképp Simsre emlékeztető módon egy vezető személyiség, karakter kiválasztásával kezdődik, aki különböző pozitív és negatív tulajdonságokkal rendelkezik. Fidel Castrótól kezdve Che Guevaráig bezárólag minden ismert és kevésbé ismert diktátor, oppardon, nagy népvezér bőrébe belebújhatunk, akik eltérő, a birodalomra komoly kihatással levő pozitív és negatív tulajdonságokkal rendelkeznek. Van itt szerencsejáték-függő, korrupt, diplomatikus, vasmarkú, tudományos zseni – és a jó tulajdonságokat ugyanannyi rossz attitűd ellensúlyozza.

Első dolgunk a virágzó gazdaság megteremtése lesz: szerencsére meleg égtáji szigetünkön – illetve annak bizonyos pontjain – számtalan egzotikus fogyasztási és élvezeti cikk terem meg, így kezdésként fel is húzhatunk pár banán-, narancs- vagy dohányültetvényt, illetve a hozzájuk kapcsolódó esetleges gyárakat, üzemeket. Bár természetesen alattvalóinkat is el kell látnunk az alap termékekkel, a fő hangsúly az exporton lesz: az áruk ügyes megvalósítása és a velük való okos kereskedelem gazdaságunk tartópilléreit fogják képezni.



adatlap
kiadó **kalypso media**
fejlesztő **haemimont games**
platform **pc**
megjelenés **okt. 20.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat**

Ha már egyszer dübörög a gazdaság, ömlik kincstárunkba a rengeteg pező, kezdhetünk odafigyelni az embereink igényeire, elégedettségi fokára is. Ellentétben ugyanis sok kommunista állammal, nálunk bizony valóban relatíve demokratikus választásokat tartanak időközönként, melyeket ha galád módszerekkel is, de meg kell nyernünk. A választópolgárok márpedig igen sokrétű igényekkel és preferenciákkal rendelkeznek, gyakorlatilag minden egyes döntésünk befolyásolja őket, hat rájuk valamilyen formában. Erős sarkítással élve a Tropico hét nagy csoportot különböztet meg, ezek a kapitalisták, a kommunisták, az értelmiségiek, a vallásosak, a militaristák, a





Ha jól keverjük kártyáinkat, külföldi segítséggel remek metropoliszt készíthetünk

Nyerd meg!

A CD Projektnek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy PC-s Tropico 3-at.



Kérdésünk: ***Ki fejlesztette a második részt?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Tropico legyen)
A határidő: ***január 4.***





■ A fenti és a lenti kép a hamarosan érkező X360-verzióból származik – erről külön is be fogunk számolni



környezetvédők és a nacionalisták. A kategóriák nevéből már sejthető, hogy teljesen lehetetlen olyan döntéseket hoznunk, melyek mindenkinek tetszenének. A külföldi értelmiség országunkba csábítását támogatják az értelmiségiek, ám ugyanez heveny ellenállást vált ki a nacionalisták körében, a hatalmas füstfelhőket pöfékelő hadiipari gyárakat nehéz lesz elfogadtatnunk a környezetvédőkkel, ám elengedhetetlen, ha be szeretnénk vágódni a militánsoknál, és így tovább. Ügyesen lavírozva úgy kell igazgatnunk népünket, hogy valamilyen szinten lehetőleg minden csoport elégedett legyen velünk, és esélyünk legyen szavazatukat elnyerni a választásokon. Apropó voksolás: tarthatunk kampánybeszédeket, ígérhetünk aranyórát lánccal és örökéletet mindenkinek, ami általában – akár a való életben – rövid távon be is válik. Ha viszont nem tartjuk magunkat ígéreteinkhez, hazudunk reggel, délben, meg este, igen csekély lesz annak az esélye, hogy következő alkalommal is újraválasztanak. Extrém elégedetlenség esetén még munkabeszüntetésre, lázongásra, forradalmárok fellépésére is sor kerülhet, ilyenkor már általában kőkemény rendfenntartó szerveket kell bevetnünk a béke helyreállítása érdekében.

Diktátort játszani ismételten igencsak szórakoztató dolog, igaz, nagyon hasonló volt az első rész is...

BANÁNT ÉS SZIVART MINDENKINEK!

Optimális esetben persze nem katonákkal kell rendet vágnunk népünk között, hanem megbecsült politikusként mindenki örül, hogy egyáltalán dolgozhat nekünk és tagja lehet növekvő szigetbirodalmunknak. Megfelelő keményvalutával felszerelkezve kiépíthetünk egy teljes szociális és közszolgálati rendszert, templomokat, iskolákat húzhatunk fel, ecetera. Ami jóval bonyolultabbá teszi a játékot, hogy kőkemény politikai és diplomáciai döntéseket is meg kell hoznunk. Támogathatunk kommunista, vagy kapitalista államokat is, hadat üzenhetünk vagy gazdasági szövetséget hozhatunk létre szomszédainkkal és így tovább. Belpolitikát tekintve is komoly döntések elé leszünk állítva: engedélyezzük-e a környezetszennyező olajfúrótornyok felállítását, a melegházasságot, vagy akár a nukleáris energia felhasználását? Bárhogy is döntünk, az komoly kihatással lesz lakosságunkra, diplomáciánkra és politikai pályafutásunkra is.

A felsorolt opciókból már sejthető, hogy a Tropico harmadik része nem egy egyszerű, könnyen emészthető darab, bár összetettségét megpróbálták csípős humorral enyhíteni. A tizenöt pályás hadjárat során mindig egy újabb, egyedi adottságokkal rendelkező szigeten próbálhatunk szerencsét, ahol változatos végső célok vezetnek az adott pálya megnyeréséhez. Érj el bizonyos mennyiségű exportkivitelt, legyen elégedett veled a népesség túlnyomó többsége, maradj hivatalban harminc évig, és még sorolhatnám; tényleg sikerült elég változatos objektívákat belezsúfolni a programba. Ami azonban állandó, az tanácsadónk, talpnyalónk folyamatos vakerálása a fülünkbe: a karibi vagy tudom is én milyen akcentussal előadott, humorosnak vélt, vagy annak szánt szövegek tényleg nagyon fárasztóak (még az igényes magyarítással is). Ehhez párosul még a klasszikus latin-amerikai rumba, szamba, vagy akármilyen háttérzene, ami olyan, mintha ugyanaz ismétlődne percről percre hosszú órákon át – én személy szerint inkább klasszikus goára cseréltem a kubai dallamokat.

A grafika madártávlati nézetből egész jól fest, sokféle épület van és öröm nézni az időjárás és napszakváltakozásokat. Közelebb azonban nem szabad, nem érdemes zoomolnunk: a textúrák kicsit elnagyoltnak tűnnek már utcanézetből is. Technikailag semmi gond nincs a motorral, de valami egyedi stílust igazán adhattak volna a motornak, mert így némiképp íztelen az összhatás.

Mindent egybevéve a harmadik rész korrekt továbbfejlesztése az első Tropiconak. Bár a menürendszer lehetne kicsit átláthatóbb, a rengeteg lehetőség és a hosszadalmas tizenöt pálya, no meg a PC-s verzióban is helyet kapó achievementek és ranglisták biztosítják az önjelölt monitor-Castrók hosszas szórakozását. ■



576 értékelés

core2 duo 2.1 ghz, 256 mb vram, 1 gb ram

1 2 3 4 5

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VÉLEMÉNY

Jól sikerült diktátorszimulátor, különösebb kihívások, elképesztően új dolgok nélkül. Mivel rég volt a stílusban próbálkozó, adhatunk neki egy próbát.

greg5 **7.8**





LEGO Indiana Jones 2 The Adventure Continues



ALAPOZÓ Indiana Jones életeket ment, megküzd a gonosz nácikkal, és felleli a világ összes kincsét. Például a diszkógömböt, amivel együtt az előbb említett katonák is önfeledten és mosolyogva táncolnak…



Amennyiben anyuka vagy apuka, és gyermeke ellátogat egy videojátékokkal foglalkozó boltba, hogy magukévá tegyenek valamit, a lurkónak való programot, mindig eljön a nagy tanakodás ideje – vajon mi illene igazán a gyermek kezébe, ami nem túl durva, nincsen tele vérrel, tényleges grafikus erőszakkal, vagy szexuális utalásokkal, felhangokkal. Ebben az esetben őszintén mondható, hogy egy Lego-játék kifejezetten ajánlható darab. Jómagam nem vagyok rajongója e játékoknak, túlzásnak érzem a rajongást iránta, de nem mehetek el a tény mellett, miszerint ha gyermekről van szó, inkább ezek, mint a Dead Space űrhorrorja, a GTA városi mészárlása, vagy a MW2 háborús brutalitása. Volt már Star Wars feldolgozásunk több hullámban, meg bőregerünk, illetve régészprofesszorunk – amelynek kalandjai azért direkt úgy lettek megvalósítva, hogy az újabb film kapcsán, még ki lehessen adni egy második játékot is (amely a kristálykoponya mellett azért tartalmazza az első részt is, itt-ott kicsit renoválva).

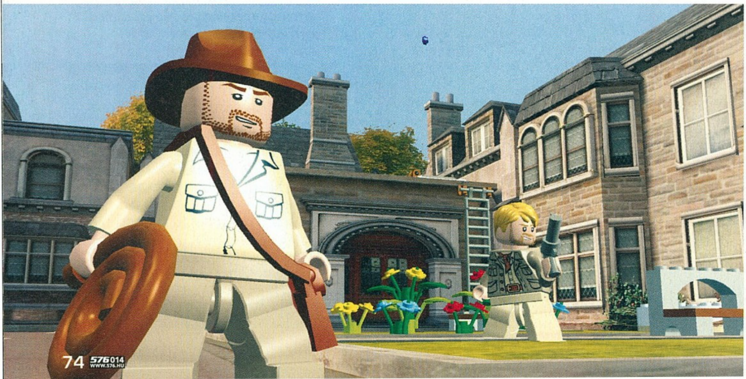
Benne van az egész első játék is, plusz az új film feldolgozása; meg még néhány kis meglepetés...

A raktárban kezdve először csak a Crystal Skull világa áll rendelkezésünkre, de ahogy teljesítjük a pályákat, úgy térhetünk át a régi epizódokra is, amelyeket kibővítve játszhatunk végig (ráadásul minden film egy külön helyszínt kapott, mintegy intróként, innen ugorhatunk az egyes pályákra). Persze mindezt a jól megszokott, legós, gegekkel teli formában, amelyben senki nem halhat meg végleg, és amelyben egy csepp vér sem folyik el játékosainkból, legfeljebb a karjuk pottyan le. Gyűjtögetjük a csavarokat, összeeszkábáljuk a továbbjutáshoz szükséges eszközöket, szétcsapunk a mosolygós kis katonák, vagy éppen természetfeletti lények között, majd a fülbemászó főcímzene taktusait dúdolva élvezzük a győzelem örömét. Igazi móka a gyermekeknek, ráadásul az első részhez képest még rejt is annyi újdonságot, hogy azután is elő lehessen venni, ezzel is lehessen játszani – akár párban is. Ilyen újdonság például, hogy a pályán nyert pénzt a pályán is elkölthetjük, speciális járműveket, irányítható karaktereket megvéve, vagy inkább kibérelve velük.

adatlap
kiadó **lucasarts**
fejlesztő **traveller's tale**
platform **pc, ps3, x360, wii**
megjelenés **nov. 17.**
multiplayer **2**

Az új film alapján készült pályák nagy átlagban élvezetesebbek, mint az alapjáték helyszínei

A Lego-játékok egyik nagy erénye a kooperatív mód, és ez a megállapítás ezúttal is érvényes. Nem kell váltanunk a pályára kerülő két karakter között, hanem egy ismerőssel kettesben irányíthatjuk azokat, így nem kell várnunk az oktondi (ám mindig pontosan ugráló) gépre, hanem együttműködve mehetünk a világ végére. Ismét vannak járművek is (nem is akármilyenek – az aratógépet imádtam ám!), sőt a pályák szerkezete sem csak a megszokott „balról jobbra haladunk" móka, hiszen a nézet sokszor madártávlatba vált, és ilyenkor egészen másfajta feladatok várnak ránk, a lényeg pedig, hogy megtaláljuk az utat a következő hagyományos pályára. Közben atombomba tesztelésébe éppen úgy belecsöppenhetünk, mint egy óriási, természet-





■ A kooperatív-mód kamerája végre fel tud nőni a feladathoz

feletti lény felélesztésébe, de egyiket sem lehet igazán komolyan venni, már csak a grafika, a kialakítás, és a rendre felbukkanó vicces jelenetek miatt sem. Elvégre hogy lehetne a Frigyláda meglelését komolyan venni, amikor abból diszkógömb kerül elő, amitől mindenki táncra perdül, és nem az arca olvad le. A kristálykoponya feldolgozásán túl (akinél a cucc van, azt nem bántják az állatok – mókás!) mindhárom korábbi rész kapott pár új pályát is, sajnos megdöbbentően sok, megdöbbentően rossz autós résszel egyetemben.

És akkor most lássuk, hogy ezen szakaszokon túl mi a baj a Lego Indiana Jones második részével. A legfontosabb az, hogy ez is csak egy újabb kiszámítható, újítások nélküli bőr a franchise-ról. Az első rész kapcsán jósoltam, és be is jött: biztosra vettem, hogy a Star Wars alapján lesz második rész a kristálykoponyás film alapján, és ezzel együtt már most megkockáztatnám azt is, hogy lesz még ebből Complete kiadás is jövőre, amelyben mindkét lemez tartalma megtalálható lesz. Jó biznisz? A kiadónak mindenképp. Persze nem csak az anyagiak játszanak fontos szerepet a negatívumok listáján, elvégre érezhető, hogy a Lego-széria egy kicsit már megfáradt és unalomba fulladt. Az elején még a játékos kedvű felnőttek is inkább kaphatóak voltak a dologra, ma már azon kívül, hogy egy-egy ilyen játék kifejezetten tartalmas, amennyiben a játékidőt nézzük, nem sok pozitívumot tartalmaz a 18-on felüli játékosok nagyobb részének. Ráadásul fagyogat, bugos néhol, így azt sem lehet mondani, hogy technikailag a toppon lenne – mert a grafika gyakorlatilag semmit nem fejlődött, az egyetlen észrevehető technológiai javulás az a dinamikusan változó képernyő-megosztás a koop-módban (végre két centinél is messzebb mehetünk a társunktól, és nem zuhanunk a mélybe csak azért, mert a hozzá rögzített kamera nem enged minket elég messzire ugrani!).

Terjeszkedik a Lego

Bárhogyan is gondolod, az eddigi feldolgozásokkal nem ért véget a mese, hiszen nyakunkon a Lego Rock Band, majd érkezik a Lego Harry Potter, és PC-re a Lego Universe. Kétségeink ne legyenek, hiszen mindezen címek nem hoznak majd mást, mint fiataloknak való, egyszerű zenéket (Rock Band), ismert kalandokat, az ezekkel kapcsolatos jópofa gegeket, valamint hatalmas bevételeket, amelyekből aztán finanszírozhatjuk az egyelőre még nem ismert újabb Lego-feldolgozásokat.



Amit tehát kapunk, az tisztán csak a Lego-franchise, magának a fizikai játéknak a virtuális újraszületése valami ismert univerzumban, amihez hozzátartoznak a jól ismert, licenszelt karakterek, történések és zenék, de ennél igazából semmivel sem több a dolog, hiszen mindent ismerhetünk már abból, kezdve a feladatoktól, egészen a végjátékokig. Ebben az esetben pedig vajon tényleg megéri a ráfordított anyagiakat? Ezen kérdésre a választ persze mindenki maga dönti el a vásárlás előtt, így ebben már nem tudok segíteni… amit nyújthatok, az az információ. Egyik oldalon tehát ott vannak a jó dolgok: a tartalmasság, a hangulatos és vicces jelenetek, Indy közkedvelt figurája, és az ezekhez kapcsolódó zenék, a koop, illetve a pályaszerkesztés; míg a másik oldalon az egysíkúság, a technikai hibák, és az, hogy ha már van legalább egy Lego-játék a birtokunkban, akkor igazából az összes többit is ismerjük, főleg akkor, ha tisztában vagyunk az alapot szolgáló univerzum sajátosságaival, sztorijával. Na, most akkor újra elő lehet venni a pár sorral feljebb megfogalmazott kérdést. Gyerekeknek tökéletesen ajánlható, amúgy kevés az esély a beszerzésre. ■

576 értékelés

720p/1080i/1080p, dd 5.1

grafika	
játszhatóság	
szavatosság	
zene/hang	

VÉLEMÉNY

A gyerekek továbbra is imádják, ettől függetlenül nem mehetünk el amellett, hogy előbb-utóbb ők is komolyabb játékokat akarnak majd.

böjtös gábor **6.8**



■ **VÉGET NEM ÉRŐ KALAND INDYVEL** **Amennyiben letudtad a főküldetéseket, a bónuszmissziókat, esetleg már a koop is unalomba fullad, még mindig ott a remek pályaszerkesztő lehetősége, amelynek segítségével felépítheted álmaid Lego-kalandját, amiben nem csak a szereplőiket szórhatod szét, de a különböző tereptárgyaktól kezdve, a járműveken át mindent meghatározhatsz, majd az így született eredményt legnagyobb meglepetésünkre egymagad gyűrheted, azt nem oszthatod meg haverjaiddal mondjuk egy LBP-szerű online rendszer segítségével. Kihagyott ziccer…**







New Super Mario Bros.™ Wii

ALAPOZÓ Mario és haverjai visszajönnek, hogy a régi kalandokra emlékeztető módon megint megmentsék a hercegnőt. Igaz, most mindezt csoportosan, minden eddiginél több veszély közepette.

adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **ead**
platform **wii**
megjelenés **nov 20.**
multiplayer **2-4**

Ugyanaz mint Nintendo DS-en csak négyen is lehet játszani vele!" Ez és ehhez hasonló mondatok hangzottak el az idei E3-as sajtókonferencia után a legtöbb újságíró és fórumozó szájából. Volt már erre példa többször is a Nintendo bejelentései kapcsán. A sajtó temette a DS-t és pár éve kiröhögte a Wii-t is! Azóta persze elhalt a nevetés, hisz a céget lehet szidni, de az eredményeit nem lehet kétségbe vonni. Már csak azért sem, mert a HD-játékok aranykorában megjelent egy 2D-s platformjáték, ami több kihívást nyújt és nagyobb szavatossággal bír mint az elmúlt hónapok legjobban várt X360- és PS3-játékainak bármelyike. Mindemellett képes arra, amire idén viszonylag kevés játék: önfeledt szórakoztatásra, jókedvre derítésre. A videojáték történelem legismertebb, legnépszerűbb ikonja annyi év után ismét mosolyt csalt az arcunkra!





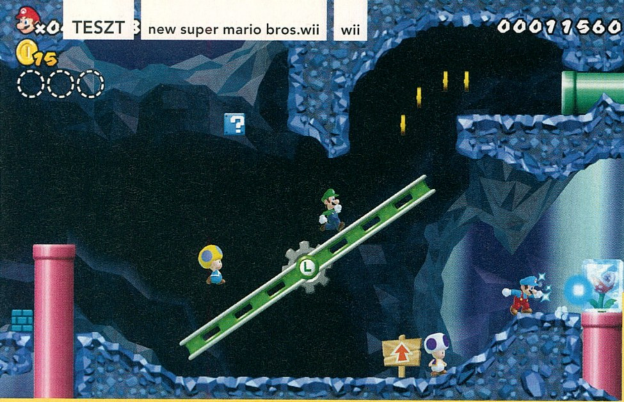
ITS-A-ME, MARIO!

Úristen, hányszor hallottuk már ezt, de valahogy mind a mai napig képtelenek vagyunk megunni. Nincs ez másképp most sem, amikor a zseniális Super Mario Galaxy után a lehető legnagyobb fenntartásokkal közeledtünk az új platformjáték felé. Vissza a gyökerekhez, gondoltuk magunkban a grafikailag tényleg a leginkább a DS-es verzióra emlékeztető új epizód láttán. És talán így is van, de a szó legeslegjobb értelmében. A Wii-s New Super Mario a múltból építkezve az előző részek összes kellemes emlékét felidézve, illetve néhány apró(nak tűnő) változtatással száll harcba a klasszikus platformjátékok szerelmeseinek a kegyeiért. Küldetése sikerült! Az új rész minden idők egyik legjobb (az „egyik" nélküli leírást hagyjuk meg a Super Mario Worldnek) 2D-s platformjátéka a tőle elvárható módon minden elemében elvarázsolt bennünket. Könnyed, szórakoztató mindamellett kihívásokkal teli kaland: egy korongnyi vidámság!

Wii, nem Wii, az új Mario gyönyörű játék. Elképesztően színes, hangulatos, művészi, és ami a legfontosabb vidám! Az apró újdonságoknak köszönhetően ez lett minden idők legbájosabb platformjátéka, felülmúlva még a LittleBigPlanetet is! A klasszikus zenék remake-jeire táncot járó virágok, a taktusok ismétlődésekor a játékos felé forduló és egy-két tánclépés megtétele után útjukat folytató ellenségek látványa, a forgó ugrás után megpördülő virágszirmok olyan hangulatot árasztanak, ami minden játékos arcára mosolyt csal. Az ilyen és ehhez hasonló apró jelenetekből több százzal találkozhatunk, csak figyelnünk kell.

Ugyanez a változatosság és aprólékos kidolgozottság jellemzi a játék többi elemét is. Az első ránézésre maradinak tűnő platformjáték a második pillanatban már megvillantja képességeit, egy perccel később pedig bebizonyítja, hogy tényleg minden idők egyik legjobbjával van dolgunk! Hihetetlen mennyiségű ötletet halmozódott fel a pályákon, tárul a szemünk elé a játék végigjátszása során. A klasszikus rejtett pályarészek vagy az egyre nehezebben megszerezhető nagy aranytallérok megtalálása igazi embert próbáló feladat. Rengeteg gyakorlásra és a lehető legjobb ritmusérzékre lesz szükségünk ahhoz, hogy az egész játékot maximálisan megismerjük, kivégezzük. Az új képességeink sosem látott lehetőségeket nyújtanak és ezekre természetesen szükségünk is lesz. A szokásos tűzlabda mellett helyet kapott a jéglabda, ami tömbbé fagyasztja ellenfeleinket, akiket felkaphatunk és hozzávághatunk bármihez, vagy dobogónak használva elérhetetlennek tűnő helyekre juthatunk el segítségükkel. A legszórakoztatóbb képesség a propellersapka, amit a mozgásérzékelős kontroller rángatásával léptethetünk életbe. A piros bukósisakra szerelt rotor hatalmas magasságokba repít minket. Ugyancsak új lehetőséggel bír a pingvinruha, amivel a jeges zónákban hasra


00133340
World
3-2
00014700
00176880
00005910
00028820



Néha a mozgásérzékelőt platformok mozgatására is lehet használni – itt például megbillenthetjük a pallót, így érve el a kijáratot, azaz a zöld csövet





vághatjuk magunkat és végigcsúszhatunk akár az egész pályán. Persze ahhoz, hogy mindez sikerüljön, pontosan időzített ugrásokra lesz szükségünk.

Az újdonságok tárháza azonban nem csak ezekben az öltözékekben nyilvánulnak meg, hanem a pályaszerkesztésben és a pályaelemekben is. Vannak pályák, ahol időnként felerősödik a szél, ekkor lesznek, olyan helyek ahová csak a fuvallat erejét meglovagolva juthatunk el. A kötélhágcsókat nehezebben érjük el, karakterünket magával sodorja a lendület, ami ellen csak úgy védekezhetünk, ha sapkánkat a fejünkbe húzva meglapulunk.

SUPER GUIDE

Az új Super Mario a látszat ellenére több újdonságot is felvonultat. A multiplayer lehetőség mellett (erről majd később) a nagy port és indulatokat is kavart Super Guide opció is ebben a játékban debütált – és a Nintendo tervei szerint ezen túl az számos játékukban szerephez juthat majd. A Super Guide lényege, hogy a gép, ha kívánjuk, helyettünk teljesíti az adott pályát, pályákat! „Vérlázító", mondták a rajongók, „így a játék elveszíti a kihívását", harsogta Grath. Az igazat megvallva én is tartottam ettől a megoldástól, de a végeredményt tekintve azt kell, hogy mondjam a Nintendo ismét jó lóra tett.

Első pillantásra tényleg hasonlít a DS-kiadásra, de ha belemerülünk, kiderül, mennyivel jobb annál!



Ugyanez a változatosság jellemzi az ellenfeleinket is. Vannak újak, mint például a Hungária együttes szemüvegeit viselő kamikáze pingvinek, illetve jelen vannak a kis hős ősi ellenfelei is, akik nagy többségben sokkal galádabbak, mint eddig – a régi beidegződések egy része itt instant halálhoz vezet.

Változatosságban tehát nincs hiány – végigmehetnénk minden apró újító részleten, de igazából semmi értelme. A messziről ezredik rókabőrnek tűnő játék kipróbálva új élményeket nyújt, feledtetve a bevált kliséket, elhomályosítva az ezerszer látott dolgokat. Zseniális mű, örök, maradandó darab!

A játék ugyanis a Super Guide ellenére is jóval több kihívást nyújt, mint napjaink legtöbb újgenerációs konzoljátéka. Érdekes módom a világ legszélesebb játékosi körének szánt konzolján a világ legismertebb játékfigurája nem „butult" el, nem lett zavaróan könnyű, nem esik bele abba a hibába mint több igazán hardcore játék, legyen szó a Gears of War 2-ről, vagy éppen az új Assassin's Creedről. A Nintendo más utat választott, ami a Mario esetében működik is. A játék ugyanis alaphelyzetben is nehéz maradt – borzalmas nehéz, ha a sima pályateljesítés mellett gyűjtögetni is akarunk –, és csak abban az esetben nyúlhatunk az új eszközért, ha egy adott pályán





Bónuszok és máluszok

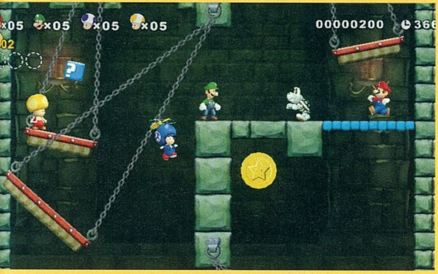
A játékban természetesen felvehető rengeteg bónusz, melyek egy része – mint a növesztő gomba, a tűzgolyókat dobáló virág, vagy Yoshi, az éhes hátas – ismerős lesz mindenkinek. Vannak azonban újdonságok is: ilyen például a jégvető gúnya, amivel minden ellenfelet jégkockává fagyaszthatunk. Igaz, kis idő múlva kikelnek a burokból, úgyhogy kapjuk fel őket, majd vagy a falhoz, vagy egy ellenfélhez vágva végezzük ki őket. A propelleres csákóval a repülés és az érmék könnyed begyűjtésének élménye lehet a mienk, a pingvinjelmez pedig a jeges pályákon fog segíteni. Csúszkálhatunk vele, illetve ha talpon vagyunk, egyedül ebben az állapotban nem fogunk csúszkálni. A sok cuccra szükségünk is lesz (a pályák közti minijátékokban nyerhetünk tartalékokat), mert a kilencedik világ csak akkor nyílik meg, ha az első nyolcban minden nagy érmét összeszedtünk...











A kastélyok szokás szerint hihetetlen aljassággal felépített helyszínek, még az első világokban is...





nyolcszor meghaltunk már. Ekkor a pálya elején megjelenik egy nagy felkiáltójel, amit befejelve Luigi végigfut a pályán, majd megkérdezi, hogy ezután megpróbáljuk mi magunk, vagy inkább továbblépünk. Luigi egyébként a lehető legegyszerűbb módon megy végig a pályán, semmi extra trükköt nem vonultat fel, nem fedi fel a titkos érmék helyét, ergo tanulni semmit se fogunk tőle – mindössze abszolválja a pályát. A nyolc elhalálozásig vezető út egyébként rögös, mert ha elvesztjük az életeinket, akkor a continue feliratra klikkelve mindig egy korábbi állomáshelyen találjuk magunkat így a szívós részhez először újra el kell jutnunk. Mindent összegezve a Super Guide egy nagyszerű újdonság. Jól működik, és furcsamódon meg kell küzdeni érte. A sors pikantériája, hogy érdekes módon a Microsoft is lecsapott a lehetőségre így hamarosan az Xbox játékok megkapják a maguk Super Guide segítségét csak más módon (bemutató videók, és szöveges segítségek formájában, nem önjátszó játékként).

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

Az első sajtóbejelentés után erőltetettnek tűnő újdonság, miszerint immáron négyen egymás ellen vagy akár együttműködve teljesíthetjük, a pályákat koncepció szerencsére működik. Az igazat megvallva csak a kooperatív élményt (lehet egymást szívatva, pontszámért versengve is küzdeni) próbáltam ki Grath-tel, de az ütött! Eszméletlen jó volt végigrohanni a pályákon, egymásra figyelni, együtt egymást segítve haladni, felkapni a másikat (igen nyakunkba kaphatjuk haverunkat, aki ugrás közben elrugaszkodhat a vállunkról) és megszerezni az egyedül csak körülményesen beszerezhető érméket, bónuszokat!

Ha jól játszunk, akkor felemelő élmény, igazi csapatmunka. Grath-tel már több száz órát játszottunk rengeteg játék eltérő kooperatív módjaiban, így már félszavakból is megértjük egymást. Ha én ócskán álltam, ő kockáztatott, ő próbált a fejére ugrani az ellenfeleknek, nem vette fel előlem a gombát és még sorolhatnám! Ha ő állt csehül én vállaltam be a rizikósabb ugrásokat. Egy szó mint száz, ha összeszokott csapatban játszol az új Super Mario teljesen új élményt nyújt! Felejthetetlen emlék, élmény lesz. Ha azonban olyan emberrel játszol, aki képtelen csapatjátékos lenni akkor a pokolba kívánod az egészet, amikor túl gyorsan halad előtted, minden bónuszt felvesz, önző módon ugrándozik! Fontos megjegyezni, hogy, ha koopban gyűröd a játékot, és véletlenül lezuhannál, az A gomb megnyomásával egy buborék kerül hősöd köré, amit a kontroller rázogatásával reptethetsz vissza társadhoz – ha ő hozzád ér, megint hús-vér-poligon formában ugrándozhatsz tovább.

MÁSVÉLEMÉNY

TYLER IS MEGMONDJA

A Wii hardverét nem izzasztja meg, de a játékost igencsak. Tartalmas, a kihívás ellenére is piszkosul szórakoztató anyaggal van dolgunk, amely a rétegesen skálázott nehézségi szintnek köszönhetően mindenkit elszórakoztathat. Szó szerint: nemtől és kortól függetlenül élvezetes anyagról van szó, a kompetitív/kooperatív játékmódnak köszönhetően pedig új dimenziókat biztosíthat a játszótárs jelenléte.

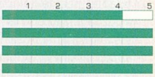
BICEBÓCA A TÁNCPARKETTEN

Nem ma kezdtem az ipart. Már SNES-en Marioztam, úgy gondolom, pontosabban gondoltam, hogy jó vagyok ezekben a kalandokban – de nem, sajnos nem így van. A New Super Mario ugyanis ráébresztett, hogy bár ellötyögök a kis piros sapkás úrral, őrületes rock 'n' rollra azért még nem vagyok képes! A játékban felvehető hatalmas érmék a kezdőkastélyban magyarázó, erődemonstráló videókra válthatóak – ezeket megtekintve azt hiszem, mindenkinek eláll majd a lélegzete. Eszméletlen végigjátszásokkal, mozgásokkal, ötletekkel találkozhatunk. Döbbenetes, hogy néhányan hogyan tudnak játszani ezzel a játékkal. A koop mód új dimenzióba emelkedett miután saját szememmel láttam, hogyan lehet négyen összehangoltan – mondjuk hárman Yoshi hátán, a negyedik embert, mint egy labdát, egymás szájából az érméket érintve a másikhoz köpve – végigfolyni az adott pályán. A lényeg, hogy gyűjtsd az érméket, bontsd ki a videókat és gyakorolj, gyakorolj, gyakorolj! Hidd el, megéri.

Nehezen tudom elképzelni, hogy ebben a formában Mario még egyszer visszatérjen. Persze könnyen előfordulhat, hogy a tízmilliós felettire saccolt eladások folytatásra késztetik a stábot. Az biztos, hogy a következő epizód a Galaxy 2 lesz, de hogy utána hogyan folytatódik Mario kalandja, az egyelőre a Nintendo titka. Ha ezzel lezárul egy korszak, akkor a 2D-s éra parádésan búcsúzott, ha nem, akkor pedig kíváncsian várjuk, hogy mit lehet ebből kihozni. Nekem ötletem sincs, de Miyamotoéknak biztosan lesz! ■

576 értékelés

480p, dts 2



VÉLEMÉNY

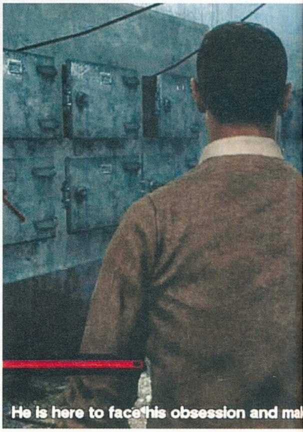
Az év legjobb platformjátéka. 2D-s, de zseniális. Tűkön ülve várjuk a Galaxy folytatását is, addig elleszünk ezzel is!

sasa **9.1**



SAW

ALAPOZÓ Rengetegszer hallottuk már az emlékezetes mondatot: „I want to play a game!”... ám ezúttal már nem csak hallgatóságként jut el hozzánk ez a pár szó, hiszen a Saw játékot a kezünkbe kaparintva mi is ugyanezt kántáljuk majd.



A Fűrész az évtized egyik legnagyobb sikere, és vélhetőleg az elsőfilmes készítők (James Wan és Leigh Whannell) sem voltak tudatában annak, mit szabadítanak a világra. Jigsaw figurája, és a harmadik epizód után a bányában szúnyogokra vadászó béka popsija alá csökkenő színvonalú horrorsorozat ugyanis akkora népszerűségnek örvend, amilyenre nem volt példa Jason, Freddy, Myers, vagy éppen Pinhead óta (igen, nagyjából két évtizede). Hogy a sorozat milyen szomorú irányba halad, azt hagyjuk, az azonban nyilvánvaló, hogy elég népes a rajongótábora ahhoz, hogy játékot lehessen belőle készíteni a plusz dollármilliók érdekében – vagy éppen elég sok a rajongója ahhoz, hogy páran, akiknek amúgy ez a munkájuk, videojátékot készítsenek, amelyben rajongásuk tárgyát szerepeltetve más rajongókat szórakoztathatnak.

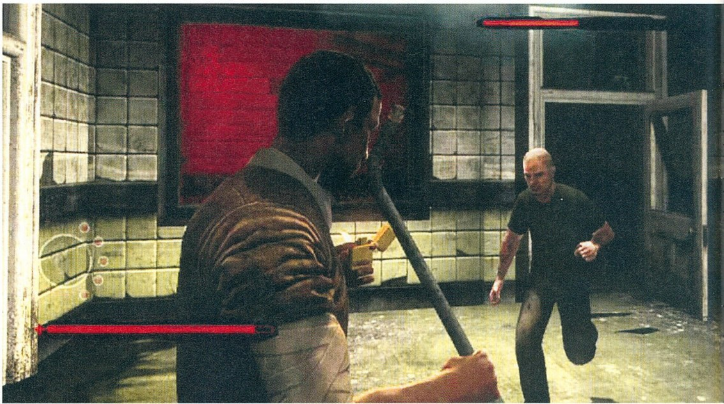
Utóbb felvázolt lehetőségek közül már csak azért is a második verzió az esélyesebb, mert marketing szempontjából jövedelmezőbb lett volna az aktuális epizód megjátékosítása azon a színvonalon, amelyet hasonló esetekben megszokhattunk, ám meglepődésre ad okot (és akik szeretik az első trilógiát, azok fel is lélegezhetnek), hogy a Saw videojáték nem adaptál, nem feldolgoz, hanem egy új szállal gazdagítja az első és második mozifilm története közötti minimális időtartamot. Szemünket lehunyva tudomásul vesszük, hogy David Tapp nyomozó (az első részben Danny Glover) nem halt meg, sőt rideg falak között, némileg megfiatalodva ébred, miután Jigsaw kioperálta belőle a halálosnak hitt golyót, ezek után pedig a létező összes gomb megfelelő működését letesztelendő lerángatjuk a fejünkön lévő halálos csapdát, hogy utána szembenézzünk a valósággal: egy hatalmas épületben vagyunk összezárva olyanokkal, akik kapcsolatban álltak velünk a Jigsaw utáni nyomozás során, és akiket meg is kell mentenünk. Azonban vannak még mások is az ódon házban, és számukra a kijutást a testünkbe operált kulcs jelenti, avagy nem csak az itt-ott elhelyezett csapdákkal kell szembenéznünk, de az előbb említettekkel is. Kellemes kilátások.

Amikor felmerült a videojáték készítésének híre, egészen egyszerűen nem tudtam elképzelni, hogyan fogják megoldani egy olyan sorozat megjátékosítását, amelyben többnyire egy-két személy néz szembe egy rakás csapdával, pár megmentendő szereplővel, és leginkább egy rakás idegölő pillanattal. Nos, aggodalmaim hiábavalóak voltak, a Zombie csapata remekül vette az akadályt, és a játékba tulajdonképpen mindent belehelyeztek, ami igazán jellemző a szériára, és aminek sikereit köszönheti.

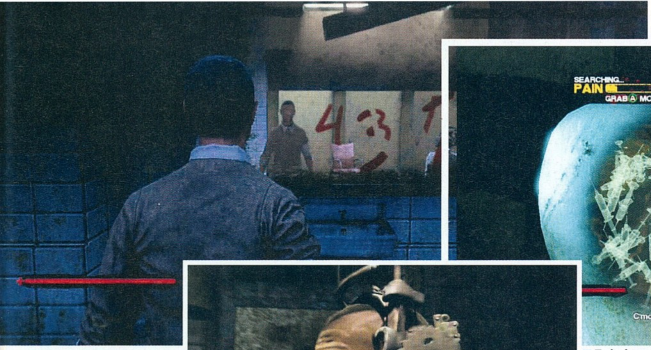
A célközönség igen szűkös (aki szerette, szereti a filmeket), de nekik meg fog felelni a feldolgozás

Főhősünkkel alapjáraton egy kihaltnak tűnő, romos elmegyógyintézetben bandukolunk, mindezt pedig a megszokott túlélő horroros stílusban tesszük, avagy a külső nézet, a sötét folyosók és termek, valamint az ezekhez dukáló kézben hordozható fényforrások

adatlap
kiadó **konami**
fejlesztő **zombie**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **nov. 20.**
multiplayer **nincs**



Vascső és öngyújtó – ebből tuti valami anti-fair play díjas ütközet fog kerekedni...

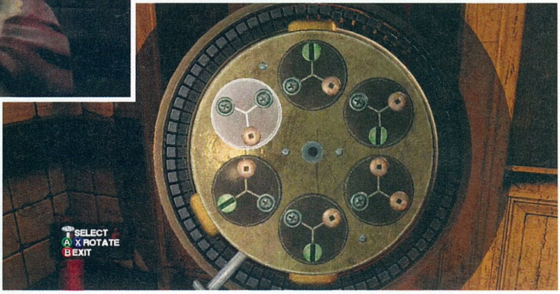




■ Te belenyúlnál ebbe a klotyóba? És ha az életed múlna rajta? A filmek ilyen kérdéseket feszegetnek, és a játékban is sok hasonló rész szerepel







■ Vidám, napfényes rétet, barátságos karaktereket és reményteli szituációkat nem fogunk találni a játékban...

alaptartozékok. A borzongató zörejek, hangok szintúgy. Ami azonban már nem, az a rengeteg logikai és ügyességi feladvány, amelyek már a kezdetektől fogva nehezítik életünket. Itt zárakat kell felnyitni, ott kulcsot kell kihalászni egy felvágott gyomorból/a tűkkel teli klotyóból, amott pedig áramköröket kell a megfelelő módon összekötni, a feladatok pedig átlagban egyre nehezebbek lesznek, ám az ésszerű logikán kívül nem sok kell a megoldásukhoz. Vannak még csapdák (áram a vízben, shotgun a kifeszített zsinór végén, vékony deszka a karók felett stb.), ezeknél pedig leginkább az ügyesség számít, vagy az, milyen hamar vesszük észre ezeket, illetve milyen hamar nyomjuk le a megfelelő gombokat.

Ami már kevésbé szép pillanatokkal teli, az a harc, ami akkor következik be, ha olyan fogollyal akadunk össze, aki úgy gondolja, hogy neki mindenképpen kell a testünkbe operált kulcs. Ilyenkor elő kell kapni a vascsövet, a szöges buzogányt, a pisztolyt, esetleg a szikét, vagy leginkább a csupasz öklünket – utóbbit már csak azért is emelem ki, mert a harcrendszer olyan szinten borzalmasra sikerült, hogy igazából ezt az alapeszközt érdemes alkalmazni a bunyóknál, különben semmi esélyed. Emberünk hosszú másodpercekig emelgeti a fegyvert és vacakol vele, addigra meg már rég megkínáltak minket valami wellness alakformáló eszközzel. Bár azt tegyük hozzá, hogy miután fényforrásként már nem csak öngyújtó, vagy zseblámpa áll a rendelkezésünkre, hanem a fényképezőgép is, az nem csak hangulatfokozó elem, de egyben jó a támadásokhoz is, hiszen egy vakító vakuvillanás után bőven van időnk megcsapni az ideiglenesen kábult áldozatot.

Olvasgattam egy keveset a neten, és azt láttam, hogy a külföldi szaksajtó nagy átlagban lehúzta a játékot. Ezzel kapcsolatban mindösszesen annyi a véleményem, hogy ha valaki leül tesztelni egy ilyen jellegű adaptációt, az ugyan vegye már a fáradtságot, és előtte nézze meg a filmeket, és a minimum, hogy ne tíz percet, egy órát szórakozzon utána a programmal. Én végigjátszottam, a filmeket meg szeretem, de a sorozat rajongói közül is leültettem párat a program elé, és ugyanaz volt a véleményük, mint nekem. A Saw ugyanis nem egy szimpla horrorjáték, hanem a Fűrész-filmek minden lényegi hozzávalójának egy játékba való sűrítése. Borzongató és sokszor a frászt a játékosra hozó hangulat, Jigsaw (ezúttal is Tobin Bell adja a hangját), véres halálesetek (fejrobbanás, csonkolás, törés, égetés stb.), jó kis logikai feladványok (ezek ugyan ismétlődnek, de nem zavaró módon, ráadásul egyre nehezebbek is – talán csak az ajtó- és szekrénynyitogatás unalmas egy idő után), és a megmentendő személyek speciális feladatai is remekül sikerültek, ahogy a filmekben megszokott katarzis is felismerhető a végjátéknál. Ráadásként információs fájlokkal kerekíthetjük ki a fejünkben a sztorit, végül pedig még némi morbid humort is felfedezhetünk a készítők részéről – elég csak a Darwin féle természetes szelektálódásra, és az ezzel kapcsolatos Darwin-díjra utaló achievementre/trófeára gondolni. Le a kalappal.

Van itt minden, ami kell (kellemesen mocskos grafika, jó sztori, rothadó disznók, fagyhalál, Billy baba, malacember, vakuzás a sötét folyosókon – ez utóbbi eszméletlen hangulatos, tisztára mint a filmben), és ami negatívum (idejemúlt, sőt leginkább borzalmas harcrendszer; a zene sajnos nem a hivatalos, de még így is hozza a filmzenék hangulatát; időnként ismétlődő feladatok), az sem rontja el az örömünket. Mint rajongó, imádtam a végigjátszás (cirka 8-10 óra) minden percét, és szívem szerint több pontot adnék, de tudom, hogy nem tehetem a hibái miatt. Aki szereti a horrorjátékokat, vagy éppen a logikai és ügyességi feladatokra építő programokat, amelyekben gondolkozni kell (Hány ilyen van manapság? – Hoppá, lehet, megvan az oka, miért húzták le a játékot… a fejüket is használni kellett, bocs), azok bőven tehetnek egy próbát, a horror- és Fűrész-rajongóknak meg egyértelműen kötelező darabról van szó, amit talán soha nem is fognak becserélni, hiszen pont azt kapják majd, amire a cím alapján vártak. ■

576 értékelés

720p, 1080i, 1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Ha klasszikus túlélő horrorra vágysz, és nem bírod túltenni magad a katasztrofális harcrendszeren, hatalmasat csalódhatsz, de ha tudod, ki az a Jigsaw, a programot nem csak szimplán szeretni fogod, azt garantálhatom.

böjtös gábor **7.9**





JAK AND DAXTER THE LOST FRONTIER





ALAPOZÓ Bár a Naughty Dog már rég Francis Drake leszármazottjával foglalkozik, Jak és Daxter megint kapnak egy új kalandot, más fejlesztőktől.

adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **high impact**
platform **ps2, psp**
megjelenés **nov. 7.**
multiplayer **nincs**

A Kaliforniában dolgozó High Impact tökéletes bizonyítéka annak, hogy a PlayStation-éra két legnagyobb platformszériájáért felelős csapata koránt sincs ellenséges viszonyban egymással, sőt! Bár elvileg kőkemény riválisok voltak, a Naughty Dogot és az Insomniac-ot elhagyó pár srác 2003-ban apró, közös céget alapított, ahol korábbi hőseik PSP-s kalandjainak megalkotásán ügyködtek az utóbbi időben. Ők hozták tető alá a Size Matters és a Secret Agent Clank alcímmel futó Ratchet-részeket, most pedig áttértek a másik nagy páros, Jak és Daxter ámokfutására is. Dicsérendő dolog, hogy nem feledkeztek el szeretett eszementeinkről, ám az előző generációs és marokkonzolos változatok inkább csak egyfajta nosztalgiásra optimálisak, mint valódi éhségcsillapításra.

Őszintén szólva egyáltalán nem értem, miért kellett egy ennyire sikeres sorozatot – a Guinness rekordok könyvében hét címszónál is szerepel! – ilyen hosszú ideig hanyagolni. Az eladások teljesen rendben voltak, a játékosok imádják, mégis az utolsó teljes értékű epizód – nem számítva a Combat Racinget és a Daxter-epizódot – a 2004-es Jak 3 volt. Míg Ratchet él és virul a PS3-on, a Jak-kedvelőknek egy ilyen, technikailag öt évvel ezelőtti színvonalon lévő programmal szúrják ki a szemét. Merthogy a Lost Frontier játékmenete szőrmentén az egyes-kettes epizódot követi, grafikájában is cirka azok szintjén van – a gond csupán az, hogy azóta eltelt bő fél évtized. Persze a PSP képernyőjén mindez egész jól mutat, de egy modern tévén már nagyon nem. A két verzió szokás szerint csaknem mindenben megegyezik egymással: PS2-n egy kategóriával jobb az irányítás, PSP-n pedig a képminőség tűnik sokkal élesebbnek cserébe a komolyabb töltögetési időkért.

VISSZA A GYÖKÉREKHEZ!

Alapjait tekintve az új epizód mit sem változtat a bevett képleten. A külső nézetből irányított hegyes fülű barátunk továbbra is macskaügyességgel szökell, ugrál meredek platformok közt és vékony rudakon át. A mindenféle kalózt és robotszerűséget játszi könnyedséggel zúzhatjuk porrá akár szokásos közelharci fegyverünkkel, akár mindenféle pisztolyainkkal. A végigjátszás során fokozatosan, folyamatosan kapjuk meg az újabb és újabb fegyvereket, képességeket, és bár előbbiekből nincs olyan sok és nem is annyira változatosak, elborultak, mint mondjuk egy Ratchet-részben, a mindenféle képességek busásan kárpótolnak ezért. Használhatunk jetpacket, rakétaugrást tanulhatunk, lelassíthatjuk az időt, pulzáló védőburkot vonhatunk magunk köré, földből előtörő gyilkos tüskéket, vagy rövid időre előbukkanó platformelemeket idézhetünk, és még sorolhatnám. Mindezeket szép fokozatosan kapjuk meg, nem telik el húsz perc sem egy-egy új képesség, fegyver, vagy ellenfél felfedezése nélkül.

Az ugrabugrálás a mostani részben szinte sehol nem jelent valódi kihívást. PS2-n csak az alkalmanként megbolonduló, bénázó kamerának köszönhetően fogunk néha mélybe/vízbe zúgni, PSP-n viszont a második, kameramozgató analóg kar hiánya

Az új világ néhol bizony igen furcsa ellenfeleket tartogat számunkra...















miatt jóval gyakrabban fogjuk átkozni a fejlesztőket (illetve a hardvert alkotókat). A platformelemeket mintegy kiegészítendő néhány esetben csak bizonyos speciális képességeink segítségével, később ezek ügyes kombinálásával fogunk tudni csak továbbvergődni egy-egy szakaszon.

A platformelemek ellenére a játék túlnyomó részében inkább csatázni fogunk, földön és levegőben egyaránt. A robotaprítás a szokásos ellenfelek közti ügyes manőverezést, ugra-bugrálást és közben heveny lövöldözést takarja. Bár a mesterséges intelligencia minden ellentípusnál igen gyorsan kiismerhető, elsöprő túlerejük, de főképp a magas életerejük biztosít afelől, hogy mégse legyen olyan könnyű dolgunk. A platform- és harci elemek gyakran és ügyesen kombinálódnak, néhol igen komoly kihívás elé állítva a játékost – bár ebben annak is komoly szerepe van, hogy egyes szakaszoknál nagyon ritkán van csak mentési lehetőség – volt olyan rész, aminek hétszer-nyolcszor is neki kellett futnom!

Nem ér fel a Naughty Dog-korszak zsenialitásához, de a mai ínséges időkben ez is több, mint elég...

FÖLDÖN, SÖTÉTBEN, LEVEGŐBEN

A klasszikus, megszokott ugrálós és harci szakaszokat még két játékstílussal fűszerezték tovább. Nem, ezúttal nem állig felfegyverzett extrém autókat kell irányítanunk, hanem sokkal „szabadabb" űrhajókat. Teljes három dimenzióban mozoghatunk velük – nem úgy, mint a legújabb Ratchetben – és a komoly fegyverarzenál bevetésén felül néhány speciális, olykor életmentő manőverre is képesek vagyunk. A kisebb repülőkön kívül néha gigászi anyahajóknak is neki kell mennünk, jól megválogatva, pontosan mely részeit is próbáljuk meg kilőni, miközben a teljes légvédelmével is szembe kell szállnunk. Olykor egy-egy főszereplő hajóját kell üldözőbe vennünk, ügyesen kerülgetve a folyamatosan veszélyt jelentő pálya mozgó elemeit, az igazán komoly ellenfeleknél pedig át is hajíthatjuk Daxtert, hogy némi ritmusos, időben történő gombnyomkodást követően leamortizálja azokat. Összességében a repülős részek majd ugyanolyan szórakoztatóak és változatosak, mint a földi harc.

Ugyanez viszont nem mondható el a Dark Daxteres részekről. Nem tudom, miért kell mindig ezt a „főszereplő sötét énje" vonalat erőltetni, de ami Sonicnak, Samus Arannak és a Hercegnek nem vált be, az nem működik Daxternél sem. Gondolom a taktikus gyilkolászás mellé szerettek volna egy eszement öldöklést is betenni, de az átváltozott Daxter mozgásarzenálja annyira beszűkült és idegesítő – ököllel csépelés, tornádótámadás –, hogy nem sok élvezetet nyújt a játékosnak. Még szerencse, hogy ilyen pályákból elég kevés van.

Ezt leszámítva a Lost Frontier egy igen korrekt Jak-epizód. A folyamatosan megújuló fegyverek és képességek, valamint ezek – némiképp azért behatárolt – fejlesztgetése leköti az embert a végigjátszás során. A helyenként elég húzós nehézségi szintnek köszönhetően ráadásul jó tíz órát is beleölhetünk az új epizódba. Persze ehhez az is kell (főleg a legutóbbi Ratchet után), hogy visszaszokjon szemünk az öt évvel ezelőtti látványvilághoz. A szinkron, de főleg a zene viszont makulátlan első osztályú mai minőséget képvisel, sokat dobnak az összhangulaton. A sztorit és főleg a párbeszédeket nem éreztem annyira lehengerlőnek, mint a klasszikus epizódokban, de azért garantáltan nem fogunk mosoly nélkül maradni.

Mindent egybevéve a hardware-ek határait figyelembe véve egy abszolút korrekt új epizódot kapunk. Hosszú, változatos, kihívást jelentő – most már csak arra lennénk kíváncsiak, a Sony mikor készítteti el végre egy PS3-as verziót is. Mi garantáltan vevők lennénk rá. ■

576 értékelés

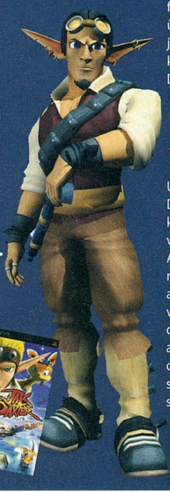
480p

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Nem sokban dobja fel a régi formulát – a légiharc remek, az öldöklés már kevésbé. Nem egy rossz alkotás, de azért látszik, hogy az igazi tehetségek a Naughty Dognál maradtak...

greg5 **7.5**



Nyerd meg!

A Sonynak köszönhetően ki tudunk sorsolni egy PSP-s verziót.

Kérdésünk: ***Mi volt az első rész alcíme?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Jak legyen)
A határidő: ***január 4.***







ALAPOZÓ Párizs utcái feketébe borulva szomorkodnak a náci birodalom elnyomása alatt: az ellenállás feltámad, a Saboteur megmutatja, milyen volt a szabotázsok és a partizánok aranykora

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **pandemic**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **dec. 8.**
multiplayer **nincs**

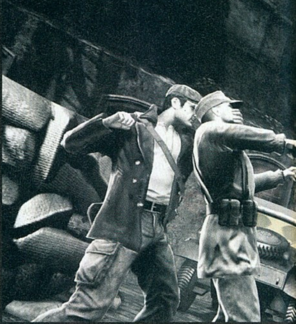
Hattyúdal monokróm kivitelben: a Saboteur nagyon régóta készülődik a hódításra – olyan sok ideje, hogy végül a fejlesztőcsapat is kidőlt alóla: az EA a program megjelenésével lehúzta a rolót a cégnél. Ráadásul az időzítés is ciki: két héttel az Assassin's Creed 2 után egy hasonló kategóriájú játékkal előrukkolni határozottan bátor dolog. Igaz, első ránézésre a Saboteur arzenálja van elég nagy ahhoz, hogy szembenézzen a kihívással. Az már persze más kérdés, hogy milyen hatékonysággal.

A MAGÁNYOS NAP

Sean Devlin két dolgot ismert az életében: a gázpedált, a viszkis pohár alját és a nőket. Oké, hármat – a matek sosem volt az erőssége, ahogy a gyilkolászás sem. Legalábbis azt hitte magáról, míg a világ egy évszázadon belül másodszorra is lángtengerbe borult és megkezdődött a nagy nép hurrá második felvonása. Tartott egészen sokáig, főleg azok számára, akik az elfoglalt országok valamelyikében – elsősorban a kulcsfontosságú régiókban – éldegélték mindennapjaikat. A náci gépezet huss, bekebelezte Lengyelországot, felfalta Ausztriát, aztán megmutatta a békazabálóknak, hogy milyen is az igazi német virsli. Sean korábban nem szerette a disznóbélbe pakolt étket, most viszont két marokra kénytelen enni azt – ilyen az ember szerencséje, ha pont akkor mossa el autóversenyzői karrierjét egy háború, mikor távol az otthonától küzd az első helyért. Sean pedig remekül értett a dolgához, hiszen még a nagy német sztárversenyzőt is lenyomta, aki egy eldugott kanyarban pisztolyával diszkréten arrébb lőtte az esélyeit és legfőbb riválisait – Seannak még ideje sem volt felocsúdni, máris a német hadigépezet által őrölt Párizsban találta magát, halott barátokkal, élő ellenfelekkel és a vággyal, hogy megbosszulja a sérelmeit. Azokból pedig akadt bőven.

Az első néhány óra egészen fantasztikus lett, de a folytatásban egy kicsit ellaposodik a Saboteur...

Lopakodós másik világháborús játékot készíteni egy kultklasszikus fényében bátor vállalkozás. A PC-s játékvilág aranykorából származó Commandos már megmutatta, hogy a könyörtelen nehézségi fok ellenére bizony lehet settenkedve is nácikat ölni és nem feltétlenül kell őket százasával aprítani úgy, ahogy azt általában belső nézetből szokás a Wolfenstein óta. Már pedig ami ment egy kis spanyol stúdiónak, az nyilván menni fog egy sokkal nagyobb amerikainak is; ahogy a Commandos tette a kilencvenes évek végén, úgy a Saboteur is teszi a huszonegyedik század elején: saját utat jár. Vagy legalábbis közeli családtagét, első blikkre rögtön a Mercenaries ugrik be, nem véletlenül. Nem csak a fejlesztő, de az alapok is ugyanazok: a Mercenaries két része nagy, nyitott és szabadon bejárható terepen kínált őrült akciót. És ez kissé sarkítva a Saboteurra is igaz, az újító szándék és a bővítések megemlítésével és persze az extrémen eltúlzott, „lebombázok mindent és mindenkit" attitűd nélkül.



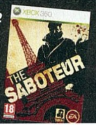


Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorsolni egy X360-as példányt a Saboteurből.

Kérdésünk: ***Mi volt a Mercenaries 2 szereplőinek neve?***

A cím: ***nyeremenyjatek@576.hu***
(A tárgy Saboteur legyen)
A határidő: ***január 4.***







Ebből csúfos pofáraesés lesz – igaz, isteni szerencse, hogy eddig nem estünk le ezeken a rácsokon...



Bár a cél a város kiszínezése, a játék ezekben a fakó színekben néz ki legjobban





A terep itt is hatalmas: a Saboteur nagyrészt Párizs csöppet sem verőfényes utcáin játszódik, de sokszor tesz kitérőt vidéken, a kikötővárosként funkcionáló Le Havre-ban, vagy épp a német határ onnansó oldalán, a csendes Saarbruckenben. A probléma: mindegyik kihalt. Nem a szó szoros értelmében, Párizs vagy Saarbrucken utcáin elvárható módon járókelők sokasága kering, az utakat fekete füstpamacsokat pöfékelő autók róják, de teszik ezt mindezt mindenfajta hitelesség nélkül, céltalanul. Mert célnak nevezni egy rövid és előre meghatározott útvonalat eléggé bátor dolog lenne, főleg, ha a Saboteur meg sem próbálja elkendőzni azt, hogy hol ér véget a kijelölt út: az NPC-k által vezetett járművek pontosan ott fordulnak meg ameddig a programozó képzelete ér, ez pedig általában egy teljesen kihalt út vagy tér közepe. A fordulás pedig éles, már-már kilencven fokos pörgés.

Pedig Párizs és úgy általában a Saboteur világa hangulatos lehetne, köszönhetően annak, amivel tulajdonképpen mindig is domborított: a monokróm valóságnak. A náci gépezet rabigája alatt nyögő franciák melankóliáját közvetítő szürkés massza minden színt kiszív a környezetből, csak és kizárólag a horogkeresztet körbeölelő vörös pamacsokat és a sápadtsárgán világító szomorú ablakokat hagyva meg. A hatás drámai, a Saboteur szívfacsaró és erősen újító oldalról közelíti meg az elnyomás kérdését. A szín egyben állapotjelző is: visszatér, magától, a morál emelésével együtt.

KIFESTŐKÖNYV ANTI-ÁRJÁKNAK

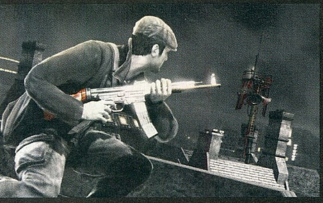
Sean nem tart nagygyűléseket, nem ír szamizdat kiadványokat és nem olvad be a helyi kormányerőkbe, hogy látszólagos kollaboránsként belülről irtsa azt, még csak mozikat sem robbant fel – inkább beveti, amihez ért: az öklét. Na és az ujjait is, rátapadva a ravaszra.

Ha a harc mennyiségét számosítani kellene, az mindenképp extrém magas lenne, merthogy a Saboteur lehet, hogy a helyszín és a főszereplő terén úgy-ahogy a történelmi hűségre törekszik, de ezt jól elkendőzi masszív mennyiségű öldökléssel. Nagyon, nagyon, nagyon sokkal, Sean gyakorlatilag minden utcasarkon vagy megöl valakit vagy felrobbant valamit, teszi mindezt nem csak a földön, de akár a levegőben, egy égő Zeppelin belsejében is. A francia ellenállás gerillaháborúja igazi nagyszínpadi esemény, Párizs utcái minden percben forrongnak. A gaz németeket lekaszabolni pontosan olyan, mint a Mercenariesban: légszerű. Magyarázat: fizika és ebből adódóan bármiféle erőhatás nincs, nem csak a golyók, de a testek is pehelysúllyal száguldanak – pár lövéstől bárki a földre hull, a testtájékok megcélzásának szinte semmi hatása sincs, ahogy az eltérő fegyverarzenálnak sem. Lehet, hogy papíron egy MP44-es van Sean kezében, de az biztos, hogy az pontosan ugyanúgy lő, mint akármelyik gépkarabély vagy puska.

Ez pedig felettébb kellemetlen, mert a Saboteur egyik nagy erősségének a repertoárját tartja. Az ellenállás folyamatosan gyarapodó fegyvertára a kor minden elvárható – és elérhető – halálosztóját magáénak tudhatja, több kategóriában, bónuszokkal. Például a fejlesztés lehetőségével: a tárkapacitás megnövelése, a sebzés mértékének megugrasztása nem nyújt semmi újat, de hosszútávon mindenképp érdemes befektetni, mert Sean eleinte hajlamos a szélrózsa minden irányába szórni az ólmot. A célzás egyáltalán nem nehézkes, de erősen érezhető rajta az, hogy régi alapokra épül: a szinte semmiben lebegő célkereszttel ugyan pontos találatok vihetőek be, de különösebben célozni a fentebb taglaltak miatt

AZ IGAZI KÉM

A név ugyan fiktív, de Sean a valóságban is létezett – William Grover-Williamsnek hívták. A francia anyától és angol apától származó Williams híres autóversenyző volt, a háború kitörésekor Angliába menekült ahol a brit titkosszolgálat beszervezte. Williams az ellenséges vonalak mögött, Párizsban szervezte az ellenállást jó barátjával és versenytársával Robert Benoist-val. Több csoport vezetésével szabotázsakciók sorát hajtotta végre, előkészítve a terepet az ejtőernyős hadműveletekhez. Williamset 1943 augusztusában a német titkosszolgálat letartóztatta és Berlinbe deportálta, ahol 1945-ben végezték ki.





Talán nem véletlen, hogy a gerillaharcban megfáradt Sean itt keres menedéket...





nem kell. Főleg, mert a mesterséges intelligencia gondot nem okoz, hiszen nem nagyon tevékenykedik: a gaz nácik minden bátorságukat összeszedve cövekelnek egy helyben, várva a biztos halált, meg sem próbálva taktikázni, elbújni, vagy akár gránátot hajigálni. Igaz, annak sem lenne sok értelme, a Saboteur azon kevés akciójátékok egyike, ahol a diszkrét lángtengert kibocsátó robbanótöltet az égvilágon semmit sem ér. Nem csak célozni nehéz vele, de olyan kicsi területre hat, hogy elenyésző az esély bárki vagy bármi eltalálására. A megszállt Párizs, az erődítmények és tulajdonképpen minden a lehető legstatikusabb, téglából és malterból összehányt rengeteg, ahol a golyónyomok ugyan megmaradnak, de ezen túl semmi változás nem észlelhető. Se oszladozó vakolat, se árván lógó építőkockák, se magába roskadó födém, sehol egy mozgó lobogó, izgő-mozgó lombkorona vagy látványosan hullámzó vízrengeteg.

Ez a díszletérzés leginkább a vezetés alatt jön elő – nem csak azért, mert maga az autó is úgy tapad a földre, mintha több tonnás súly nehezedne a tetejére (a fordulás már egy másik kérdés, ilyen éles kanyarodás 2009-ben is jól jönne), hanem mert a néha ténylegesen több perces száguldás alatt nem történik semmi. És ezt most lehet szó szerint érteni, a Párizs külterületeire való eljutás maga a vény nélküli altató, a pizsama felvétele után elhangzó esti mese. A sebesség nem lenne probléma (elvégre a negyvenes években járunk), de az üresjáratok száma túl magas ahhoz, hogy elviselhető legyen a szieszta. Ráadásul ezt csak tetézi a misszióstruktúra, ami a GTA-ban működött, itt viszont egyáltalán nem: hiába a több, küldetéseket osztó ember, ha végül minden feladat ugyanaz (robbantsd fel ezt az

MÁSVÉLEMÉNY

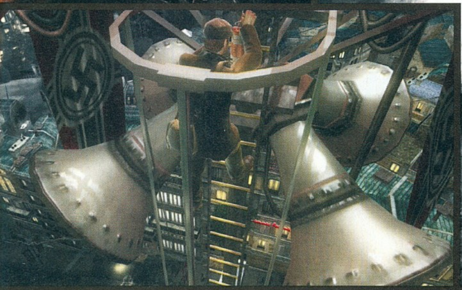
GRATH PARTIZÁNKODIK

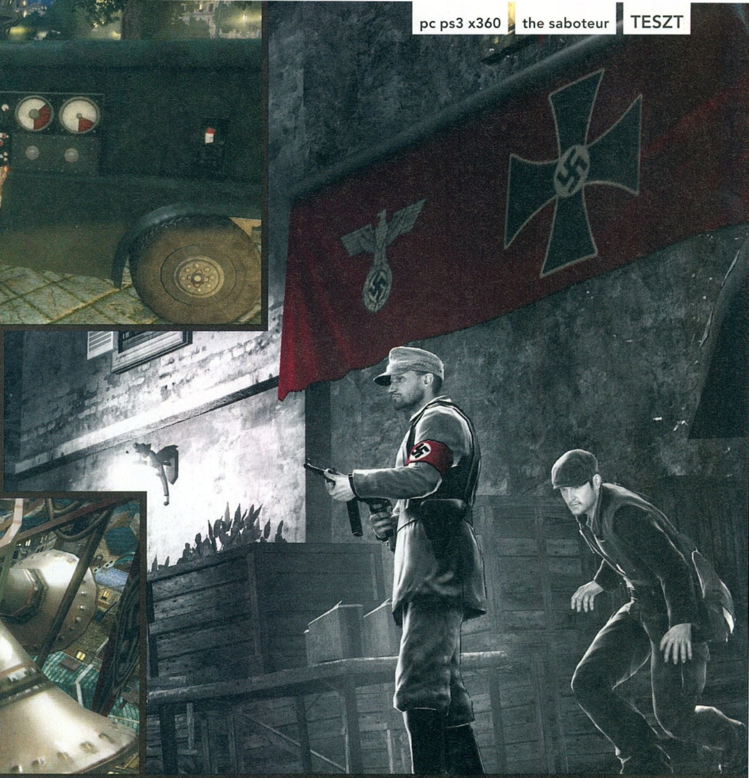
Nekem a Mercenaries-párhuzam legfeljebb a harc kriminálisan gyenge megoldásai miatt jutott volna eszembe – a játék felépítése sokkal inkább idézi a Godfathert, ott is sajnos az első részt. A hangulatos első másfél óra emlékei hamar kifakulnak az ezer ugyanolyan küldetés során, és az a mágikus érzés csak igen ritkán tér vissza. Sajnos Párizs fekete-vörös-sárgában a leglátványosabb: az ember szinte sajnálja felszabadítani, kiszínezni a kerületeket, mert ezzel elvész a Saboteur legegyedibb vonása.











épületet/ölj meg mindenkit itt), de a legtöbbször csak egyenként lehet haladni, ide-oda cikázva a kihalt utcákon, egyik kulcsszereplőtől a másikig. Az élményt halmozottan rombolja a felszabadítás intézménye, amely ugyan visszaadja a színt (vagyis a lakosok morálját), de teszi ezt rendkívül logikátlanul: ha a nácikat ki lehetett volna üldözni egy-egy kerületből egy kisebb benzinlerakat elpusztításával vagy egy húsz másodperces bombázással, akkor gyaníthatóan jóval rövidebb ideig tartózkodtak volna Párizsban.

A végső polírozás hiánya miatt sajnos a Saboteur nem váltotta be minden hozzá fűzött reményünket

VIVA LA RESISTANCE!

Az ellenállás fontos része a Saboteur-koktélnak: az első nagyobb ellenálló csoport kiszabadításával Sean szinte bármikor kérhet erősítést maga mellé. A névtelen társak lehet, hogy nem okosak, viszont ugyanúgy fejleszthetőek, mint minden más, vagyis a sebzésük mértéke, az életerejük mennyisége pontosan úgy növelhető, ahogy Sean esetében. Ennek viszont ára van, az itteniek valutája nem papírpénz, hanem csempészáru – a virágzó feketepiacot fellendíteni pedig sokféleképpen lehet. Csempészáru jár minden fontosabb személy megöléséért, a több száz kiemelt fontosságú épület, bázis és jármű elpusztításáért. Komolyabb őrjöngéssel drasztikusan megnövelhető az egyenlegen szereplő érték, főleg, mert különösebb következménye nincs a riadóknak: a sokfokozatú balhé ugyan egyre több náci katona bevonását vonja maga után, de a körözöttség csak egy adott területre vonatkozik (hasonlóan a GTA IV rendőreihez), azt elhagyva máris tiszta a levegő. Magasabb szinten értelemszerűen jóval messzebbre kell hajtani, hogy tiszta legyen a levegő – de alternatív megoldásként lehet magasabbra is hágni ennek érdekében.

Sean előszeretettel játszik Altairt és Eziót, a Saboteur egyik nagy pillére a parkour mászkálás lenne, házfalakon és háztetőkön, telefonpóznákon és hatalmas tornyokon. Megmászható felületből szinte végtelen mennyiségű van, a párkányokon való kapaszkodás elméleti ismereteit a Saboteur jól ismeri, a gyakorlatban viszont rettenetesen nyögvenyelősen alkalmazza. Nem csak az animáció gyatra (elkerülhetetlen, de muszáj: az Assassin's Creed első és különösen a második része után ezzel így kijönni erősen merész vállalkozás), szinte mindenfajta átmenetet és kecsességet mellőző majommozgással próbálva függeszkedni, de különösebb haszna sincs. Nem csak azért, mert minden ház és minden háztető teljesen ugyanúgy néz ki, de azért is, mert a mászás nagyon lassú (minden fokhoz külön gombnyomás kell) és nagyon haszontalan is – sokkal egyszerűbb akár elfutni is (kihasználva a végtelen sprintelést), mint bármire is felmászni. Lehet, hogy egyes missziók elején célszerűbb az ilyenfajta lopakodás, de mivel úgyis minden egy masszív lövöldözésbe torkollik, gyakorlatilag semmi érv sem szól a függőleges haladás mellett.

Ez pedig rendkívül fájó: a Saboteur első egy órája igazi hangulatbomba, ilyen jól összeszedett, hangulatos és stílusos bevezetővel kevés játék dicsekedhet, de ez csak álca – olyan, amely az illúziót maximum megalapozni tudja, fenntartani viszont nem. A Saboteur nagyon rossz időben jött és túlságosan keveset tud ahhoz, hogy esélye legyen felvenni a kesztyűt egy másik ellenállóval. Megvannak a maga csodás pillanatai, de túlságosan kevés van ezekből ahhoz, hogy képes legyen elkendőzni a rondábbik felét. A borgok tévedtek: az ellenállás lehet hasznos, sikeres is – csak nem mindegy, hogy milyen formában…

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A Saboteur nagyon hangulatosan indul, de nemrég volt a stílusában egy nála sokkal színvonalasabb próbálkozás – ha előbb jön vagy ha kicsivel kidolgozottabb lenne, akkor az év nagy meglepetése lett volna.

W **7.5**





★★★★★★★★★★

PES 2010 PRO EVOLUTION SOCCER

ALAPOZÓ A Konami tudja hogyan kell parádésan jó futballjátékot készíteni – és sajnos azt is, hogy miként kell elrontani, és lerombolni a hosszú évek során kiharcolt elismerést...

adatlap
kiadó **konami**
fejlesztő **winning eleven productions**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **okt. 23.**
multiplayer **2-4**

Fáj a szívem, lelkem, mindenem, látva mivé lett a PES. Emlékszem, még mikor 2003-ban először jelent meg PC-re, és csak balgán legyintettem, mondván „áhh, a japánok úgysem értenek a focihoz – meg sem nézem a játékot, a FIFA bőven jó nekem". Aztán valahogy mégis a program elé vetett a sors és onnantól kezdve nyitott lettem mindennemű keleti dologra s a FIFA megszűnt létezni számomra – rabja és rajongója lettem a japán kódfocinak. Egészen 2009-es epizódig, mikoris a Konami úgy döntött, hogy teljesen megvariálja az addig jól bevált játékmenetet és gyakorlatilag újraírják az egész programstruktúrát – bár ne tették volna...

Annyi év dominancia után kínos látni, hogy a Pro Evo-széria mennyire nem tud lépést tartani a FIFA-val

SZÉPSÉGBŐL SZÖRNYETEG

Az előző rész csinált belőlem árulót, mert visszapártoltam a FIFA ölébe, de titkon bíztam benne, hogy észhez tér a Konami és az egyre erősödő EA Sports mellett megpróbálnak egy, a régi hírnevéhez méltó játékot készíteni. Míg a FIFA feltámadt romjaiból és valami elképesztő iramban tört a csúcsra, úgy a PES búcsút intett a sikernek és ugyanilyen gyorsasággal nyomult a süllyesztő felé. Hogy mire fel ez a nyafogászuhatag, amivel a cikket kezdtem? Ha egy rosszul sikerült megújulás után egy program annyit fejlődik, mint egy facsipesz, akkor az egyszeri PES-rajongó mit tud csinálni? Jobb esetben siratja azokat a boldog szép napokat és vígan „elfifázik", rosszabb esetben annyira megviseli a dolog, hogy spontán rángások jelentkeznek rajta, majd kiutazik Japánba tüntetni a Konami-székház elé, hogy helyreálljon a lelki békéje. Persze, ha nem lenne egy ennyire kiváló riválís FIFA, akkor a helyzet egészen más lenne a „ha nincs ló, jó a szamár" elv mentén; sőt, abban az esetben fel sem tűnne, hogy ez nem csak nem ló. De helyzet az, hogy egyenesen táltos paripa abrakol a szomszédban, míg egy kehes szamárról beszélünk ebben az esetben…

ERESZT A LABDA

Nem szeretek sok tekintetben egy játékot másikhoz hasonlítgatni, de a PES esetében muszáj, hiszen a két sorozat sorsa összefonódik – muszáj az egyik mellett letenni a voksot. Szomorú vagyok, hogy ezt kell írnom, de a FIFA 10 után rossz volt játszani a PES-sel. Higgyétek el, én akartam élvezni, próbáltam, játszottam is vele egy héten keresztül, de folyamatosan ott volt bennem az érzés, hogy már mennék végre FIFA-zni, s ha nem „muszájból" kellett volna játszanom egykori kedvenc szériámmal, akkor pár meccs után ment is volna a levesbe. És ezzel nem voltam egyedül, a régi nagy PES-hétvégékre összeverbuválódott barátaim két-három meccs után jelezték, hogy oké, hogy most „dolgozom", ők meg segítenek, de nem lazítanánk végre egy kicsit a másikkal? Azt hiszem ennél csúfosabb gyalázat nem érhet egy játékot a saját rajongóitól.

De mire fel ez a kegyvesztettség? A játékmenet – az, melyet pár éve istenítettünk, mostanra megkopott és irreálissá vált. A kezelhetőség – melyet anno imádtunk, mostanra összekuszálódott. Az irányítás – átalakult és nagyon nem pozitív irányba. Ugyebár az előző részben eltűnt a cselezési lehetőség a jobb analóg karról és beépült a rendes iránygombokra (és így használhat-

Taktikusan szép a foci



Az a régi és kedvelt tulajdonsága mit sem változott a programnak, hogy taktikai beállítások tekintetében gyakorlatilag szabad kezünk van, és miután sikerült megbarátkozni a kissé fapados menürendszerrel, akkor Puyoléknak azt is megszabhatjuk, hogy mikor és hol liheghetik ki magukat a pályán. Ez a rész is fejlődött, legnagyobb újdonság (és könnyítés), hogy a meccsek előtt és közben instant csúszkákkal egész könnyedén eszközölhetünk komolyabb változtatásokat. Illetve egy másik, de jelentéktelen és haszontalan újítás is érkezett; a játékosok speciális kártyáinak a bevezetése, amit a Help menüpont által nagynehezen sikerült megértenem, majd ráeszmélnem, hogy mennyire feleslegesen vesződtek ezzel hónapokat a fejlesztők. Teljesen haszontalan: a lényeg, hogy háromfajta kártyatípusa lehet a focistáknak, amikből csak a sztároknál van egy-kettőnél több. Gyakorlatilag azt láthatjuk itt, hogy milyen speciális tudással rendelkezik az adott játékos, de az előzetesen beígért tág variációs és taktikai jelentőségének nyoma sincs.



lanná vált) és a felszabadult jobb analóggal spontán passzokat adhatunk – nos mindez nem változott 2010-re. Ami változott, hogy végre van külön gomb is a szerelésre, bár védekezni továbbra is rettentően körülményes és frusztráló, akkor is, ha a csatár nyílegyenesen fut. Aztán a távoli kapura lövések veszélyessége is szinte a nullára csökkent, szabadrúgásból 30-ból jó, ha kettőt sikerül belőni a tizenhatos környékéről, sőt a tizenegyes rúgásokat is megvariálták, aminek köszönhetően ha büntetőhöz jutunk, az kis túlzással inkább hátrány, mint előny. A FIFA után a játékosok mozgása darabosnak hatott, s a labdanélküli pixelfocisták helyezkedése sem az igazi (a védők még egész jól mozognak, de a csatárok nem túlzottan, külön futtatni őket meg nem lehet, csupán körülményesen átvenni az irányítást egy labdanélküli játékostól). Állítólag a PES is kapott 360 fokos karaktermozgatási szabadságot, amelyből én semmit nem vettem észre, de hogy valami pozitív komment is érje a játékmenet háza táját; a kapusok mozgása viszont érezhetően javult, sokkal változatosabb a FIFA-hoz képest és a bíró is szimpatikusan fújta a sípot, kevésbé tördelve a játékot (bár sokszor nyilvánvaló szabálytalanságokat is elnézett). Mondjuk jobban lehet gyors, rövidpasszos játékot játszani és ívelgetni is, de ennek azért a minimum elvárható dolognak kéne lennie, nem pedig a néhány pozitív tulajdonság egyikének, kiemelendő dolognak.

VÉGKIFEJLET(LEN)

A stadionok atmoszférája tényleg sokat javult, nagyon hangulatos, ahogy szurkolók buzdítanak, reagálnak egyes szituációkra – ezen a téren örömmel vettük az újításokat. A grafikáról már kevésbé mondható el ez, ugyan az összhatás még valóban csinos, de megvilágítások nem jók, és némely játékosnak az arca valami förtelmesen ronda lett. Totti például egy 70 éves bőrrákos nagypapa benyomását kelti és nem csak ő az egyetlen. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy némely labdarúgó fizimiskája valóban fotorealisztikusra sikeredett, viszont legalább ugyanennyié kritikán alulira. Valódi új játékmód nem érkezett és a Master League, illetve a Become a Legend sem fejlődött. Egyetlen új opció érkezett, a Community, ahol egy gépen haverokkal kezdhetünk egymással valamit (bajnokság, kupa stb.), amit kezel és könyvel a rendszer. Az online hadszíntéren a fejlesztők elmondása szerint egy teljesen különálló csapat dolgozott, ami úgyszintén nem látszik meg; találkoztunk laggal is, de úgy az egész online rendszer meglehetősen fapados és körülményes. Nemlétező DLC-ket akar letöltetni veled a program, hogy online bajnokságba beléphess, bár örömteli, hogy az éteren keresztül is létrehozhatunk saját Community szobát barátainknak, ahol ugyanazt tudjuk művelni együtt, mint offline, csak így mindenki otthonról tolhatja csapata szekerét. Továbbá a Become a Legend karakterünkkel is hadba szállhatunk három másik játékos karakterével vállvetve vagy éppen ellenében egy másik módban.

A széria gyermekbetegségei továbbra is megmaradtak, értem ez alatt a licencgondokat; az angol bajnokságból csak a Liverpool és a Manchester United található eredeti néven és eredeti mezekkel, de a spanyol bajnokságban is akadnak hiányzók – igaz, ott legalább minden nagycsapat rendben van. Új ligát nem kaptunk, csupán néhány új válogatottat, mint Üzbegiztán, Katar és hasonlóan színvonalas csapatokét – persze nem eredeti mezükkel. Egy pozitívum van, hogy végre Németország már nem kamu nevekkel szerepel és valós dresszüket is viselhetik a játékosok. A Bajnokok Ligája (és most már az Európa Liga) joga ezúttal is rengeteget dob a körítésen, a BL-indulót mindig szívesen halljuk viszont, de mindez nem változtat a tényen, hogy egy meglehetősen félresikerült PES-t kaptunk idén is a Konamitól, ami messze elmarad minden téren a FIFA 10 zsenialitásától – ám azért még játszható és ha valamilyen oknál fogva bejött neked a PES 2009, akkor ez is be fog... ■



■ **Nem tudjuk teljes bizonyossággal, hogy hol a labda, de valószínűleg helyzet van!**



■ **Gyerünk srácok, valaki kezelje be a kapuba, és megyünk is a vébére (igen, tudjuk, hogy ezek klubcsapatok)**

576 értékelés

720p, 1080i, 1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Csalódott vagyok. Nem kicsit, nagyon. De a csalódottság a korábbi részek zsenialitásától örömittas perceim maró hiányából adódik. Ettől függetlenül egy tűrhető, játszható futballszimulátorral van dolgunk...

threepwood **7.0**

James Cameron's AVATAR THE GAME

PANDORA ÉS A NA'VIK ELLENI HÁBORÚ A NAPPALIKBAN KEZDŐDIK. JÁTÉKVERZIÓ AZ ELŐZMÉNYEK TAGLALÁSÁVAL EGÉSZEN A GALAXIST MEGMOZGATÓ KÜZDELEMIG, AMELY CSAK A MOZIKBAN FOG FOLYTATÓDNI.

adatlap
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montreal**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **dec. 16.**
multiplayer **2-16**

A fél galaxison átutazni, hónapokon át egy acélburokban élni egyáltalán nem nevezhető egy élet csúcspontjának. A fejlődésnek és a sikernek ára van, az emberiség és különösen a Na'Vik pedig minden eddiginél többet kénytelenek beáldozni – nem vagyont, hanem életeket. Mindezt miért? Természetesen pénzért, nagyon-nagyon sok pénzért: az emberiség nem csak a természetes erőforrásokat éli fel előszeretettel, de szeret mindenen és mindenkin átgázolni azért, hogy megkaparintsa azt, amit kiszemelt magának. A távoli jövőben ez épp egy értékes ásvány, valami, ami még az aranynál, a gyémántnál vagy a kőolajnál is nagyobb lehetőségeket rejt. Valami, amit csak a barátságtalan Pandora bolygón található meg, ott, ahol az őslakosok, a két-három méter magas, kék színű Na'Vik addig békében és harmóniában éltek nemcsak egymással, de az anyatermészettel is. Az emberiség jött, látott és felperzselt mindent: a Resource Development Agency a sci-fi irodalom lapjairól lemászó klasszikusan eredményorientált futurisztikus megavállalat, komoly politikai befolyással bíró cég, amely minden követ megmozgat ahhoz, hogy maga kaparintsa meg a teljes készletet a hülye nevű kristályból. A Na'Vik ezt persze nagyon nem szeretnék, de íjakkal és botokkal felszerelkezve sok ellenállást nem tudnak tanúsítani. Ryder épp ezért érezte magát biztonságban, mikor hajója végre landolt a Pandorán. Az RDA katonájaként számos feladatot kénytelen ellátni, de már az első pár napban nyilvánvalóvá válik, hogy itt valami nincs rendben: a Na'Vik rendre rajtaütnek az RDA seregeken, szinte mindig ott vannak, ahová a vállalat épp tart. Vagyis kém van az RDA sorai között – igaz, a spion lefülelelése gyorsan megy. De a krach így beüt, kiderül, hogy az RDA kétes üzelmeket űz, a bányászat mellett fő tevékenységüknek a népirtást választották, így Ryder, vagyis te, a játékos, kénytelen dönteni: forradalmár, vagy elnyomó akarsz lenni?

A FÜSZER

A döntés az Avatarban nagyon fontos dolog: lehet, hogy egynél több alkalommal nem lesz rá lehetőséged, de akkor és ott komoly jelentőség jut a szavazatodnak. Merthogy a filmet előzményként felvezető Avatar játék két jelentősen eltérő élményt kínál – ha a felvázolt szituációban az RDA-val tartasz, akkor onnantól fogva fegyverrel és járművekkel hajtod fel a Na'Vik vezéreit és a bolygó megkaparintásának kulcsát, ha viszont csatlakozol az őslakosokhoz, gerillaakciókkal kell visszavernd a hódítókat. Az eredmény: teljesen eltérő missziók, más szálon futó történet. És ezúttal nem névlegesen, az Avatar kis túlzással két játékot kínál egyetlen csomagban. Nem is akármilyenben, lehet, hogy a filmek mellé csapott címek kategóriájában a Riddick továbbra is megközelíthetetlen (és





Fabunkóval a lépegető ellen – ezt nevezem fair playnek!





gyaníthatóan még sokáig az is marad), de az Avatarban van annyi ötlet és egyediség, hogy érdemes legyen futni vele pár kört.

Pedig ezt az első egy-két órában remekül titkolja és tulajdonképpen később is. Szokványos akciójáték, sablon elemek, nem túl izgalmas tűzharcok és monoton feladatok – a Ubisoft-betegség ismét lecsap, a „kitaláltunk egy jó ötletet és utána tizensok órán keresztül folyamatosan azt ismételgetjük" szinte teljesen megölte a legutóbbi Prince of Persiát, lecsorbította a Rabbids Go Home érdemeit és kissé unalomba fullasztja az Avatart is. Merthogy az emberi oldalon a feladat gyakorlatilag végig ugyanaz: a bolygó ökoszisztémáját megtörő titokzatos tárgydarabok felkutatása végigkíséri Ryder kalandját. Meglehetősen lineáris formában, az Avatar ugyan nagyon szépen és megkapóan hitelesen álmodja meg a Pandora bolygót – szorosan követve természetesen a szigorú filmes direktívákat – de teszi mindezt egy labirintus tervrajzaival. A Pandora és a bejárható terep elvileg ugyan monumentális, de a szabad közlekedés csak illúzió, a nagyobb, elvileg szabadon átjárható részek kisebb területekre osztva jelennek meg teleport-pontokkal és jármű-lerakatokkal, de pár apró elágazást eltekintve teljesen csőszerű úttal. Eltévedni ennek ellenére gyakran lehet: a dús növényzet és a mélységet jelezni képtelen térkép miatt gyakran lehet zsákutcákba vagy szakadékokba futni, főleg, ha épp valami négykerekűvel próbálna meg száguldani az egyszeri felfedező.

Remek ötlet, hogy a játék igen korán kétfelé ágazik, főleg, mert a két út teljesen más játékmenetet jelent

A TÖKÉLETES KATONA

Ilyenkor pedig feltűnik az első kényes pont: a fizika és a rombolhatóság hiánya. A dús növényzet és az épületek minden nagyobb csapást magabiztosan kibírnak; hiába a Far Cry 2 technikai öröksége, a vegetációból csak az pusztítható, ami támadó szándékkal lép fel (például a robbanó töltetet okádó nagy virágok), minden más marad úgy, ahogy volt. Például a terep is, Ryder hetven százalékban buggyval fog száguldozni, de úgy, mintha az végig a földhöz ragadna. A kasztni nem mozog, a kerekek szinte a levegőben forognak, kiszállva pedig egyáltalán nem javul a helyzet. Az animációk ugyan nem rosszak, de a mozgás teljesen légtelen, mintha a Holdon járnánk (oké, ez nem a Föld, de a filmbemutatók alapján a fizika nem más). Pedig maga a harc egyáltalán nem lenne rossz, a fegyverek ugyan csak névlegesen térnek el egymástól – a golyóknak szinte semmi ereje sincs, függetlenül attól, hogy shotgunról vagy mondjuk pisztolyról van szó – de az ellenfelek magas száma miatt a küzdelem intenzív. És normál fokozaton is tud nehéz lenni, a villámgyorsan apadó életerő különösen a történet második felétől jelent problémát, akkor, mikor a Na'Vik már csoportosan, masszív mennyiségben ugranak elő a bokrokból. Ráadásul még ott van az állatpopuláció is – szép kilátások egy egyáltalán nem barátságos bolygón.

Szerencsére számos segítség akad. Ott vannak például a járművek, a buggy után vezethető még egy rakétával és gépfegyverrel felaggatott helikopterszerűség, egy remek sebességgel száguldó ATV vagy épp az örök kedvenc lépegető. Igaz, mindegyikük hajlamos a gyors amortizációra, fél perces püfölés után füstpamacsot eregetve

MÁSVÉLEMÉNY

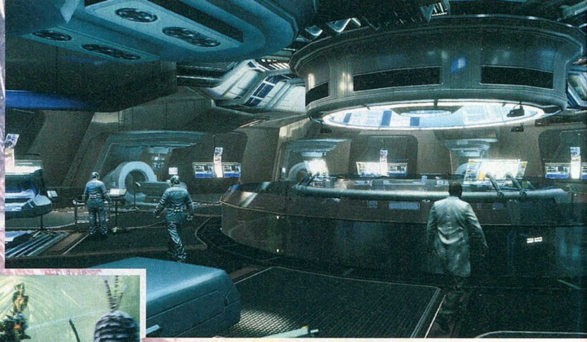
GRATH A PANDORÁN

Annak ellenére, hogy a filmet egyre óvatosabban és kevésbé lelkesen várom, a játék a maga egyszerűségében valahogy elkapott. Látom minden gyenge pontját (gyakorlatilag nincs olyan elem, amit itt nem említenék meg), de ennek ellenére is jól elszórakoztam vele. Igaz, ez csak a tesztverzió volt, egyáltalán nem biztos, hogy pénzt kiadnék érte. Akkor már inkább az Assassin's Creed 2...

A fura lényekről a játékban található enciklopédiában mindent megtudhatunk











A beállított képeken ugyan remekül néz ki a játék, élesben azonban már nem vagyunk ennyire kibékülve vele. Az ugyanezzel a motorral készült 2008-as Far Cry 2 sokkal, de sokkal szebb volt

MULTIPLATFORM

A Ubisoft az egyes platformok kezelését eddig ritkán látott módon oldja meg: szinte minden gép teljesen egyedi történetet kapott. A PC-PS3-X360 vonulat mellett kiemelt szerep jutott a Wii-változatnak is, amely teljesen más oldalról közelíti meg a témát: kizárólag a Na'Vikra fókuszál. A történet egy fiatal harcos kalandját követi végig, aki szinte egymaga veszi fel a harcot az RDA-val. A Wii-tulajok elsősorban nem is shooter, hanem hack'n slash játékot kapnak, a Na'Vik fő fegyverét, a botot forgatva elsősorban lesből, bármiféle felhajtás vagy riadó nélkül intézhetők el az RDA katonák. Nem csak magaslatokról, de a nyakig érő fűből is indítható a meglepetésszerű támadás. A Wiimote és a mozgásérzékelés aktív használata a mozdulatok kivitelezésében mutatkozik meg, a csapások és szúrások váltogatásával nagyobb csoportok is gyorsan eltüntethetőek. Egyedüli problémát talán a kamerakezelés, valamint a mesterséges intelligencia nyújt. Előbbi hajlamos előnytelen helyzeteket felvenni, olyat, ahol már csak túl későn vehetőek észre az ellenfelek, míg utóbbi inkább bábokként, sem mint intelligens vagy agilis katonákként kezeli az RDA harcosait, lecövekelésre és gyors halálba taszítva a szerencsétleneket. Szerencsére a mély tartalom azért itt is a helyén van, a történet lehet, hogy itt sem hosszú, de a Pandora bolygó felfedezése, az élőlények és a növények megismerése itt is adott. A legnagyobb érdem mégis a grafikus oldalon keresendő, az Avatar túlzás nélkül a Wii egyik legszebb címe. A gazdagon feldíszített környezet, a néha még a nagygépes kiadásoknál is erősebb (!) animációk, a remek repülés, az erőteljes aláfestő zene iskolapéldája annak, hogy hogyan kell bánni egy másik közönséggel.



indulnak meg a robbanás felé vezető úton. Aggódni viszont nem kell, Ryder vagy az avatar formája – a harcban egyre edzettebb lesz. A leölt ellenfelek és a teljesített küldetések után járó tapasztalati ponttal folyamatosan, automatikusan nő a szintünk, a tulajdonságaink. Az XP ilyentén névleges szerephez jut, viszont van egy gyakorlatiasabb oldala is: a teleport-pontokon elérhető Conquest mód gyakorlatilag egy alternatív játék. Egyszerűbben jellemezve: a Rizikó táblás játék klónja, egy területfoglalós stratégiai vonulat, amely az események menetébe ugyan nem szól bele, de remek kikapcsolódást nyújt a tűzharcok között. A Pandora bolygó ilyenkor teljes egészében megjelenik, mezőkre osztott kivitellel. A cél az egész elfoglalása, régióról régióra haladva. Kezdetben csupán egyetlen bázis áll rendelkezésre egy nagyobb hadosztálynyi gyalogossal, mechával és repülővel – előrejutni ezek mozgatásával (területfoglalással) illetve újabb egységek gyártásával, újabb központok létesítésével lehet. A Na'Vik ebben a módban hihetetlenül könyörtelenek, a kezdeti csalóka gyors terjeszkedést gerillaakciókkal torolják meg, melyek hajlamosak a teljes védelmet felemészteni. A Conquest mély és tartalmas minijáték, amely masszív órákkal dobhatja meg a végleges játékidőt, de az biztos, hogy sokan bele fognak őszülni, ha az egész Pandorát a kezükben akarják tartani.

A főjátékban az XP-szerzéssel nem csak a páncél és a fegyverarzenál lesz egyre erősebb (külső beavatkozás nélkül), de a képességeink is. A maximum négy aktív képesség széles skálát ölel fel – visszatölthető az életerő, aktiválható a sprintelés vagy a láthatatlanság, légitámadás kérhető az égből. A skillek használata egyszerű, ráadásul mindegyik rövid idő alatt visszatöl-





(lent) Az embereket választva gépekkel arathatunk, a Na'Vik társaként pedig fura élőlényeket lovagolhatunk meg



tődik, várva az újabb bevetést. Abból pedig akad bőven, a húsz perces alapozás után a hátralévő 6-8 órában szinte végig csak harc zajlik, minden és mindenki ellen.

Ez pedig a Na'Vik oldalán is pontosan így történik, csak ott már nincs járműhasználat és nincsenek futurisztikus bázisok sem. Cserébe gyorsabb az előrehaladás és változatosabb a fegyverarzenál. A kék lények elsősorban íjjal és egy hatalmas bottal küzdenek, általában a lehető legkisebb távolságból, bár a lopakodás lehetősége is adott, főleg, mert a helyiek előszeretettel használják ki a magaslatokat, indákon és nagy farönkökön közlekedve az egyszerű cammogás helyett. Ami viszont közös mindkét oldalban, az a bolygó megismerése: a Metroidból kölcsönzött szkenneléssel szó szerint mindenről és mindenkiről temérdek információ szerezhető, legyen az egy NPC, egy épület vagy épp egy szimpla növény. A Pandorapedia elképesztően tartalmas, több oldalas, akár képekkel is megtűzdelt leírást ad több kategóriában – gyakorlatilag egy komplett enciklopédia az Avatar-univerzumról, egy olyan információs háló, amely kivonatos formában tartalmaz mindent, amit az Avatarról csak tudni lehet.

A FORRADALOM ELŐSZELE

Az Avatar alatt elvileg a Far Cry 2 motorja duruzsol, ami nem csak a maga idejében, de manapság is megállja a helyét – ez viszont nagyon nem látszik rajta. Igaz ugyan, hogy az első találkozás óta az Avatar látványosabb lett és sokkal gördülékenyebben fut (ráadásul konzolos oldalon ezúttal inkább a PS3-as verzió erősebb) de még így is hajlamos elmaradni az élbolytól. Nem csak az animációkkal, a nagyon egyszerű emberi építményekkel, a már-már láthatatlan falként tornyosuló klónozott növényzettel, de a gyenge összhatással is. A folyosószerű pályafelépítés miatt nagyon nehéz elhinni, hogy egy hatalmas bolygón zajlanak az események, ami nem feltétlenül előny akkor, mikor pont az epikusságot kellene hangsúlyozni.

Minőségibb anyag, mint a szokásos filmfeldolgozás, de a film nélkül azért nem állná meg a helyét...

Ám a játékverzió még így is kiemelkedik attól, ami a filmadaptációk terén a megszokott: nem egyszerű, unalmas és végtelenül buta platformer, amely csak a rajongók gyors megkopasztásáról szól. Lehet, hogy sablonos, lehet, hogy nagyobb odafigyeléssel kategóriákkal izgalmasabb és látványosabb lehetett volna, de mély tartalma és alternatív története miatt még így is remekül kiegészíti a filmélményt. Cameron évtizedes álma fölött egyelőre nagy a kérdőjel, az Avatar: The Game viszont legalább már bizonyított. A háború még csak most kezdődik. ■

576 értékelés

720p, 1080i, 1080p, dd 5.1

	1–5
grafika	3
játszhatóság	4
szavatosság	3
zene/hang	4

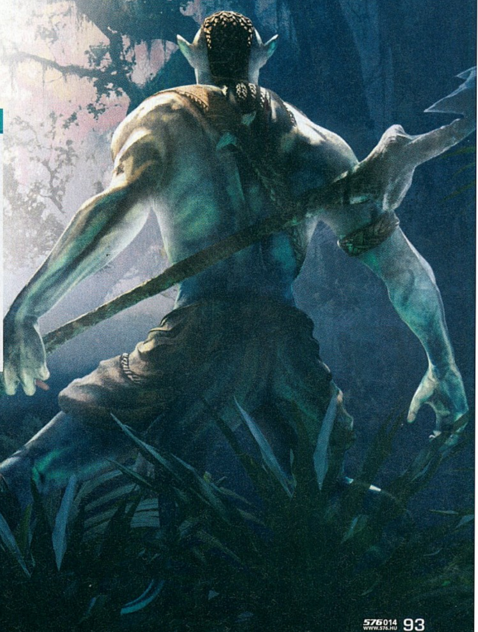
VÉLEMÉNY

Az Avatar: The Game becsületes, tartalmas akciójáték, amely lehetne sokkal jobb is, de még így is kiemelkedő a filmadaptációk terén. Rajongóknak maga a mennyország.

W **6.5**

MULTIPLAYER

Az Avatar szinte minden jelen generációs játékhoz hasonlóan a multiplayer módról sem feledkezik meg. Az online csatatéren mindkét oldal összecsap egymással, temérdek játékmódban, kezdve a kötelező deatmatch-csel a CTF-en át egészen a csapatalapú, masszív küzdelmekig. A járműhasználat lehetősége nem csak adott, de szinte kötelező is, a mechák és az ATV-k, valamint a tömeges harcok miatt az Avatar rendkívül intenzív csatákat kínál. Az RDA oldalon a karakteralakítás lehetősége adott, ahogy a képességek és a cipelt fegyverek kiosztásának módosítása is – a láthatatlanság használata vagy a légicsapás kérése gyorsan meg tudja fordítani az erőviszonyokat. A Na'Vik természetesen itt sem pattanhatnak tankba, de a tíz térkép, az öt játékmód, a különleges mozdulatok révén garantáltan megtalálja a számítását az is, aki kevésbé szereti a vad tűzpárbajokat.



MINDEN AMI KELL!

Sony Aino bemutató



A Sony Ericsson legújabb készülékét az Ainot a cég nem az okostelefonok mezőnyébe, hanem kifejezetten a fiatalok szórakoztatására szánt készülékek közé pozícionálta. Az Aino ugyanis mindent tud, amire egy mai fiatalnak szüksége lehet.

Videojátékok és mobiltelefon! Ez a két, eddig különálló világ szép lassan összeforr. A mobilitás életünk részévé vált. Ma már nem csak otthon chatelünk, vagy nézegetjük ismerőseink képét a Facebookon, hanem bárhol bármikor megoszthatjuk élményeinket, fotóinkat ismerőseinkkel. Különféle alkalmazásokat letöltve ma már Xbox 360-as eredményeinket vagy akár PS3-as profilunkat is nézegethetjük, eldicsekedhetünk megszerzett trófeáinkkal és megnézhetjük, hogy barátaink éppen mivel játszanak.

A Sony Ericsson legújabb készülékét az Ainot a cég nem az okostelefonok mezőnyébe, hanem kifejezetten a fiatalok szórakoztatására szánt készülékek közé pozícionálta. Az Aino ugyanis mindent tud, amire egy mai fiatalnak szüksége lehet.

A 240x432 képpontos, 16 millió színű érintőkijelző, a 8,1 megapixeles kamera, az alaphelyzetben 8 GB-os microSD-vel ellátott de igény szerint bővíthető memória, a töltőállvány, és a Bluetooth fülhallgató minden szempontból eleget tesz az elvárásoknak. Az autófókusszal és vakuval ellátott kamerával elképesztő minőségű képeket és akár HD felbontású videót is készíthetünk. Ezeket természetesen azonnal meg is oszthatunk barátainkkal MMS, e-mail vagy a Facebook felületének segítségével. A kamera a trendekhez igazodva termesztésen képes arcfelismerésre, mosolyfotózásra, valamint az érintőkijelző jelenléte miatt ezúttal a fókuszálandó terület ujjal is kijelölhető.

A szórakoztatásra termett Aino a PlayStation 3-tartalmak böngészésre is felhasználható, valamint a konzolon tárolt multimédiás tartalmak megtekintésére is képes, méghozzá akár 3G-n, vagy épp Wi-Fin keresztül is. A sztereó Bluetooth fülhallgatóval (így esélyünk sincs lerántani a zsineggel a készüléket az asztalról), WLAN és GPS modullal is felszerelt telefon nagyon jól néz ki. A navigáció jól működik egyedül az érintőképernyő korlátai miatt lesz néha nehézkes a kezelés. Az érintőképernyő ugyanis csak a multimédiás tartalmak, videó és fotókészítésre használható. Böngészés és navigáció, valamint SMS-írás közben meg kell elégednünk a billentyűzettel. A 13 óra beszélgetést és 31 óra zenelejátszást kínáló Sony Ericsson Aino ettől függetlenül nagyszerű telefon. Nem egy smartphone, de nem is ezt tűzte ki a céljául. Amire a fiataloknak szüksége van, azt tudja, nem is akárhogyan. Várjuk a folytatást!

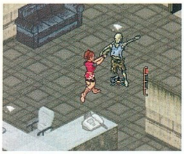
RESIDENT EVIL: UPRISING

6.0 tyler KIADÓ CAPCOM



Gyufásskatulyányi képernyőn prezentálni az átélést megkövetelő horrorjátékok egyik legjelentősebb képviselőjét? Bátor vállalkozás, ez a bátorság azonban nem a siker garanciája. Az Uprising alcímet a platformválasztás hozta magával, ugyanis alapvetően a második részről van szó, a copypaste-múltidézés helyett azonban a közeghez igazított verziót kapunk.

A végeredmény ellentmondásos, egy azonban bizonyos: az 1998-as beavatásról lemaradt játékosok nem fogják megtudni, hogy miért válhatott legendává az eredeti Resident Evil 2 PlayStationön. A történet megegyezik: az átvezető videókban bemutatott dialógusokat, a szöveges részeket csorbítatlanul sikerült áthozni. Mindez azonban nem áll a hangulatra, a rendezés dinamizmusára, és



erről elsősorban a játék jellege tehet: a korábbi külsőnézetes akció/kalandjáték helyett a körökre osztott stratégiai játékokat idéző prezentációt kapunk. Az izometrikus nézet és a sprite-okból álló, gyatrán animált karakterek, bár a dohos, nyomasztó és melankolikus borzongás hangulatától megfosztanak bennünket, a játszhatóságra hellyel-közzel jótékony hatást gyakorolnak: a nézőpont és a padló felfestései miatt könnyű megbecsülni a lövés szögét és a távolságot, az ellenfelek fejét pedig a támadás pontos időzítésével tudjuk a leghatékonyabban szétlőni.

Újdonság, hogy – a RE Zero részhez hasonlóan – itt is két szereplőt irányíthatunk (természetesen jelen esetben Leonról és Claire-ről van szó), köztük pedig a menüben tudunk váltogatni – sajnos ez a húzás nem visz sok változatosságot sem a történetbe, sem a játékba. Az átlagosnál éppen csak jobb anyagról van szó, de az ajánlása fejvakarásra késztet; újoncoknak ez csupán egy semmitmondó és vontatott külsőnézetes lövöldözést, a régi rajongóknak pedig csalódott kiábrándulást kínálhat. Ugyanakkor az eredeti zenék felhasználása, a régen látott dialógusok újraolvasása és az új perspektívából megismert régi helyszínek felidézése egy emlékkönyv lapozgatásának hangulatával kecsegtet; mint egy szuperprodukció kézikamerával forgatott pilot epizódja, amit érdemes megtekinteni, hogy tudjunk, honnan indult az egész. ■



MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Dictator Defense

KIADÓ **DIGITAL CHOCOLATE**



A színes/formás alakzatok potyogtatására épülő játékok mellett a Tower Defense-stílusú anyagok azok, amelyeket csak jelentős erőfeszítések árán sikerülhet elrontani, és ez a Digital Chocolate-nek sem sikerült. A leginkább kimagasló, azonnal szembeötlő összetevő a grafikus prezentáció: színes, gazdagon és jó ízléssel pixelezett képekben gyönyörködhetünk, amelyre még a stílus is rádob egy lapáttal – a játékról üvölt a parodisztikus hatás, ennek megfelelően a képi humor is garantálja a szórakozást. A puszta játékmenet sajnos már nem annyira: bár jópofák a fejleszthető egységek és az ezáltal megnyíló új taktikai lehetőségek, néha pont emiatt csak egy hajszálon múlik a győzelem vagy a vereség, a kiszámíthatóság pedig igencsak fontos szempont egy, a stratégiára erősen építő játékban. De még így is bőven szórakoztató... ■

TYLER **7.0**

Biozone

KIADÓ **KONAMI**



Salátabár-tarkaságú ideológiai káosz: a Biozone hangulata és felépítése első ránézésre egy mozgó képernyőkkel felturbózott Flashbacket idéz, ám a későbbi elmerülés további asszociatív rohamokkal kényeztet. Contra? Stimmelne, elvégre a szintén Konami-gondozásban piacra kerülő játék is a haladás/lövés koncepciójára épült – csak ott fél perc alatt találkozhattunk annyi ellenféllel, amennyivel itt egy egész pálya során. A dzsungeles helyszínek hangulata, valamint az ügyességi/platform elemek erőteljes Pitfall-mellékízekkel dúsítják a játékot: a hőskori kincsvadászat hangulatát idézi az is, hogy inkább a szökdécselés, mint a pergő akció dominál, bár a pályák vertikális kiterjesztése sokkal nagyobb. Sajnos a telefon-barát platformjátékok általános koncepciójának megfelelően a Biozone is túl komótos ahhoz, hogy izgalmas legyen. ■

TYLER **5.0**

Silent Hunter

KIADÓ **HANDYGAMES**



A Silent Hunternek a névazonosság ellenére semmi köze a hasonló címmel elsőként 1996-ban megjelent játékhoz. Tegyük hozzá: hál'istennek. Míg az egy agyonbonyolított tengeralattjáró-szimulátor volt, addig a jelen elemzés tárgya felülnézetes akciójáték formájában meséli el a második világháborút. A dörgés: el kell kerülnünk, hogy a halálra jelölt csatahajók észrevegyenek minket. Az 1-es gomb megnyomásával pedig fokozatosan süllyedhetünk fel-alá, ilyenkor pedig a rendelkezésre álló fegyverzet száma a mélységgel egyenes arányban csökken. Egyszerű és könnyen kiismerhető, kellően izgalmas mivolta miatt sokáig fenntartja az érdeklődést, és túl átgondolt ahhoz, hogy unalmas legyen. Szép is, mozgalmas is is, ráadásul kellően eredeti is – a taktikázás és a pergő akció remek arányban adagolt keveréke. ■

TYLER **8.0**

Animal Tycoon

KIADÓ **SOFTGAMES**



Furcsa – a Softgames játékában minden komponens megvan, ami egy állatkert-menedzsmentre alapozó játékhoz szükséges, csak a részek nem állnak össze egységes egésszé. Az összetevő puszta jelenléte nem teremt kontextust: a játék a logikát és a koncepciót nélkülöző, a hasonszőrű menedzserjátékoknak csupán a komponenseit hasznosító anyag. A cél a minél magasabb látogatószám, ehhez pedig a lehető legtöbb különféle állat szükséges, ám a célhoz vezető út nincs kikövezve semmivel. Ez csupán egy körökre osztott, mindössze a jellegét tekintve stratégiainak mondható játék, ahol a játékidő nagy százalékát kártya-pakolással, területbővítéssel és a szeplőtelen fogantatás útján szaporodó állatok nyomon követésével tölthetjük. Szerencsére ingyenesen letölthető darab, így maximum néhány órát veszíthetünk vele, de ez nem teszi élvezhetőbbé. ■

TYLER **4.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

Arthur and the Revenge of Maltazard

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **EUROPACORP** PLATFORM **DS**

A sokadszorra is megjegyezhetetlen című játék voltaképpen filmes árukapcsolás, ami két dolgot szokott jelenteni: eszméletlen audiovizuális körítést és borzasztó játékmenetet. Noha egységes designra most sem futotta, az emo, a horror-kawaii és a moncsicsik stílusjegyeit viselő adaptáció legalább élvezhető, sőt, szórakoztató minijáték-gyűjteményt kínál. Igazából a zenei aláfestés és a grafika minősége az, ami osztályon felüli, egyébként egy erős közepesnek mondható kollekciót kapunk; képeket párosíthatunk, puzzle feladványokkal bíbelődhetünk, propellerrel és mikrofonba fújással terelgethetjük a léghajót, valamint a Mario 64-hez hasonlóan az összefogdosott kis figurákat hajigálhatjuk a megfelelő ketrecbe – és így tovább. Ideig-óráig szórakoztató élmény, az előzetes várakozásokhoz képest pozitív csalódással. ■



TYLER **6.0**

Harvest Moon: Sunshine Island

KIADÓ/FEJLESZTŐ **NATSUME** PLATFORM **DS**

A Harvest Moon a videojátékok között mindig is egyfajta jóbarát-fazont hozott: sosem kell tőle elementáris erejű pálfordulásokat várni, megvolt a maga kis köre, ahol igazán kibontakozhatott és megértésre talált. A Natsume „Serious Fun" önvallomását azonban érdemes komolyan venni, mert a Sunshine Island a széria korábbi részeihez hasonlóan komoly tartalommal csábít: ültethetünk gyümölcsfát, gondozhatjuk a veteményt, állatokat tarthatunk, gyűjtögethetjük a ritka tárgyakat – már ha éppen nem a harmincnál is több főzőcske-recept vagy a jópofa minijátékok valamelyikével vagyunk elfoglalva. A falusi élet sosemvolt szépségeit és változatosságát bemutató játék komoly esélyekkel indulhat az Animal Crossing-rajongók kegyeiért folytatott versenyben – a régi ismerősöknek pedig most sem kell csalódniuk benne. ■

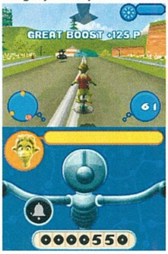


TYLER **8.0**

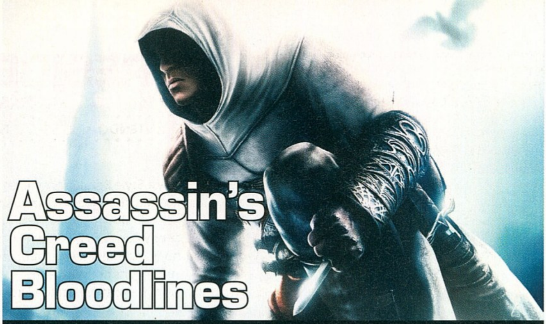
Planet 51

KIADÓ **SEGA** FEJLESZTŐ **PYRO** PLATFORM **DS**

A Shrek alkotóinak legújabb filmjéből készült játék ugyanazokkal a jellemvonásokkal bír, mint maga a Shrek-mozi: kellően bumfordi, bizonyos vonatkozásokban bájos, összességében viszont egy rakás szerencsétlenség. A Revenge of Maltazardnál részletezett filmadaptációs tézis itt abszolút megállja a helyét – laza kaland-elemekkel átszőtt, de alapvetően küldetés-alapú játékmenet, csészealj-vezetési lehetőség egy altató tempójú Mario Kart keretein belül, amelyet néhány olyan minijátékkal próbáltak meg felvizezni, mint a Paperboyt idéző újságkihordás. Sajnos sem a versenyzésben, sem a játékban nincs se báj, se tartalom, ami roppant nagy kár: a 3D-s engine teljesítménye csodás, a hangzás rendben van, az irányítással kapcsolatban sincsenek komolyabb problémák – csak hát az izgalmi faktort nem sikerült felpiszkálni. ■



TYLER **5.0**



Assassin's Creed Bloodlines

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **GRIPTONITE** MEGJELENÉS **NOV. 20.** PLATFORM **PSP** MULTIPLAYER **2**

Az első részt minden hibájával együtt szerettem, a második egészen egyszerűen zseniális lett (na jó, picit könnyű, kihívás nem nagyon van benne), éppen ezért bíztam abban, hogy a videókon és a képeken nagyszerűen mutató PSP-exkluzív fejezet, a Bloodlines is egy jó kis játék lesz! Nos, lelövöm a poént: nem lett az!

Az alapkoncepció természetesen ugyanaz, mint anno az első rész esetében – nem véletlenül hiányzik a kettes szám a játék nevéből. Adott egy város, ahol különböző célszemélyeket kellene legyilkolnunk, de míg az otthoni konzolos változatok képesek voltak a játék világával elkápráztatni – igazából ez volt a legeslegnagyobb erénye



–, addig itt ebből semmit sem tapasztalunk. Apró városnegyedek, kihalt utcák, kocka alakú épületek, szédítő magasságokat nélkülöző „tornyok" és persze a legendás főhős, Altair. Ez az, amivel a játékos szembesül, semmi több nincs a képernyőn. Sajnálattal kell tudomásul vennünk, hogy a Bloodlines ebben az állapotában csak egy kiherélt, amolyan „light" verzió lehet. Hiába a nagyszerű harcok, a parádés animációk, ha semmi más nem működik. Nincs hangulat, nincs örömteli felfedezés (itt-ott találunk egy-egy elhagyott érmét, de ez minden), csak egy üres, de jól kinéző techdemó, amivel el tudjuk ütni az időnket,



de igazi élményekkel biztosan nem fog gazdagítani minket!

Érdekes, hogy míg a PSP-s GTA képes volt világot alkotni, ami nagy, sőt monumentális lett, addig itt csak egy (illetve rengeteg) másfél perc alatt körbefutható városnegyedet kapunk kézhez. Tény, hogy a játék nem szaggat és szinte alig tölt (mármint keveset, de sűrűn), én azonban feláldoztam volna a töltőképernyőt egy hatalmas, gyönyörű város oltárán!

Az Assassin's Creed Bloodlines így egy régivágású akciójáték lett, gyenge és monoton küldetésekkel, sablonos történettel és egy minden szempontból a várakozások alatt teljesítő világgal! Nagy kár érte, hiszen a PSP ennél sokkal többre lépes, a vezérlés és a kamerakezelés tökéletesen konvertálható, a harcrendszer egyszerű, de jól működő így az is mindennemű nehézség nélkül lett átportolva. Az év ígéretéből így az év csalódása lett! Kár érte! ■





értékelés sasa — Kicsit igénytelen, a sorozat eddigi szellemiségéhez nem méltó különutas megoldás – ez a Bloodlines... **6.0**



STYLE BOUTIQUE

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **SYN SPHIA** PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **NINCS** MEGJELENÉS **OKT. 23.**

Bevallom, ráfaragtam. Azt hittem, a Nintendo szokásához híven ismét egy közérthető, könnyed játékot ad ki, amivel persze nekem, vén rókának is szerezhetnek kellemes perceket. Persze tudtam, hogy egy női ruhák körül forgó játékról van szó, de abban reménykedtem, hogy nem csak erről szól minden. Talán a hangvételből (no meg az első mondatból) már kiderült: tévednem kellett.



Merthogy a Style Boutique (minden földrészen más címre hallgat) kizárólag arról szól, hogy üresfejű csitriknek adunk el ruhákat. Mi eladóként dolgozunk, és egy nap vagy ötvenen térnek be a butikba azzal, hogy „valami tiritarka topot szeretnék", vagy „tyű, egy elegáns csizma kellene". Ekkor bekerülünk a raktérkészletet mutató képernyőre, ahol a kívánságok alapján kell kiválasztanunk a megfelelő cuccot. Megadhatják a színt, az anyagot, a márkát, vagy éppen a stílust, mi pedig a sárga pulóver, a fehér pulóver és a fekete pulóver közül kiválasztjuk a „jaaaj, valami sötét felsőre vágyok"-ot üvöltő lánynak a megfelelő árut.

Ez nálam úgy a harmadik lánynál lett idegesítő, és mire egyáltalán valami történik a játékban, legalább húszat ki kell szolgálni. Igaz, később már valamennyit bővül a játék, például saját karakterünknek (csak lány lehet) készíthetünk frizurát és sminket. Izgalomba jöttetek, mi? (Amúgy vállalkozó kedvű pedofilok elszomorodhatnak: ledér ruhák nincsenek a pakkban.) Aztán persze hamar megkapjuk saját boltunkat, és ekkor már kell foglalkozni az új és új ruhák megvételével. Igaz, sok értelme nincs a nagy taktikázásnak: vegyünk mindenből, készítsünk egy márkára alapuló teljes ruházatokat a próbababákra, és dőlni fog a pénz.

Sajnos az ótvar sztori – jaj, vajon sikerül összejönni a sármos tulajjal? – sem menti meg a játékot. Igaz, lehet, hogy csak én vagyok túl idős, túl hímnemű hozzá. Azonban ez van – hacsak nem kezdesz sikoltozni egy csini szoknya láttán (és nem a szoknyába bújtatott hátsó láttán), akkor a játék sem fog magával ragadni… ■





értékelés
grath

Lehet, hogy a nyolc-tizenkét éves, angolból perfekt leányokból álló korosztályt tökéletesen sikerült belőni, de hát ez nem én vagyok. És esélyes, hogy nem is te.

4.0

KÉZIMUNKA GYORSTESZTEK

Lego Indiana Jones 2

LUCASARTS • TRAVELLER'S TALES • DS



A klasszikus trilógia feldolgozása után a Lego-birodalom visszatér Indiana Jones karakteréhez. A Star Warsszal elindított őrület tetőzik, a LIJ2 pedig ügyesen ki is használja azt. Az unalomig ismert formula változatlan, a cukinak beállított karakterek továbbra is kultikus jeleneteket élnek újra a maguk sajátságos stílusában, három nagyobb felvonásban, a megkésett negyedik film főszereplésével. A változás a játékegyensúlyban a legnyilvánvalóbb, Jones doki ezúttal azt csinálja, amihez tényleg ért: logikai feladványokat old meg, méghozzá sokat. A régi hibákkal: a mélységérzékelés még mindig a legidegesítőbb probléma, de ennél jóval látványosabb a tárgyak eltűnése, akár azoké is, melyek a pálya teljesítéséhez szükségesek! Indyt továbbra is szeretjük, de a Lego-témát ideje lenne hanyagolni – vagy legalább újrakezdeni. ■

w **5.0**

Lego Rock Band

WARNER BROS. • BACKBONE • DS



Tovább gazdagodik a DS remek zenés játékkínálata. A Guitar Hero után a Rock Band is vált, Legókkal, de drága plasztik irányító nélkül. És leginkább nem is a Rock Bandre, hanem a FreQuencyre emlékeztet, külön sávokon mozgó hangszerekkel, szabad váltogatással. A formula nagy újdonsága a RB világát tekintve pont a trackek közti váltás, mellyel egy dal teljes egészében kiismerhető. Abból viszont nagyon kevés akad, az alig negyedszázas repertoárt letudni egy óra alatt nem nehéz, ez pedig a kissé szegényes és fapados karrier módban még gyorsabban megy. A DLC-támogatás hiánya ebben az esetben nagyon érezhető. Pedig a sávok közti váltás, a tagok boldogságának erősítése mind remek ötlet, ahogy a Legó építőkockák használata is – kár, hogy pont a lényeg nem eléggé erős. Pedig a rocknak annak kell lennie. ■

w **7.0**

MW: Mobilized

ACTIVISON • N-SPACE • DS



Modern harctér a kezedben – az évet letaroló Modern Warfare 2 a Nintendo platformokat is betámadja. Wii-n az előző előtti résszel, DS-en pedig ismét egy gépspeficikus résszel. Ami akár az előző ikertestvére is lehetne, a Mobilized teljes egészében a korábbi Call of Duty-részekre épít, csak megint a modern hadszíntéren. Ugyanazzal az irányítással, ugyanazzal a pörgős játékmenettel és ugyanazzal a banális történettel, amely a 24-et megszégyenítő módon oszt mindig újabb és újabb lapot a terroristáknak. A továbbra is remek irányítás, a DS viszonylatban is példaértékű tálalás a helyén, de könyörgöm, valaki adjon egy nagy maflást a hangmérnöknek, amiért kerek egy darab halál utáni hangot volt képes használni 8-10 ezer gaz arabs/orosz bűnelkövetőhöz. ■

w **7.0**

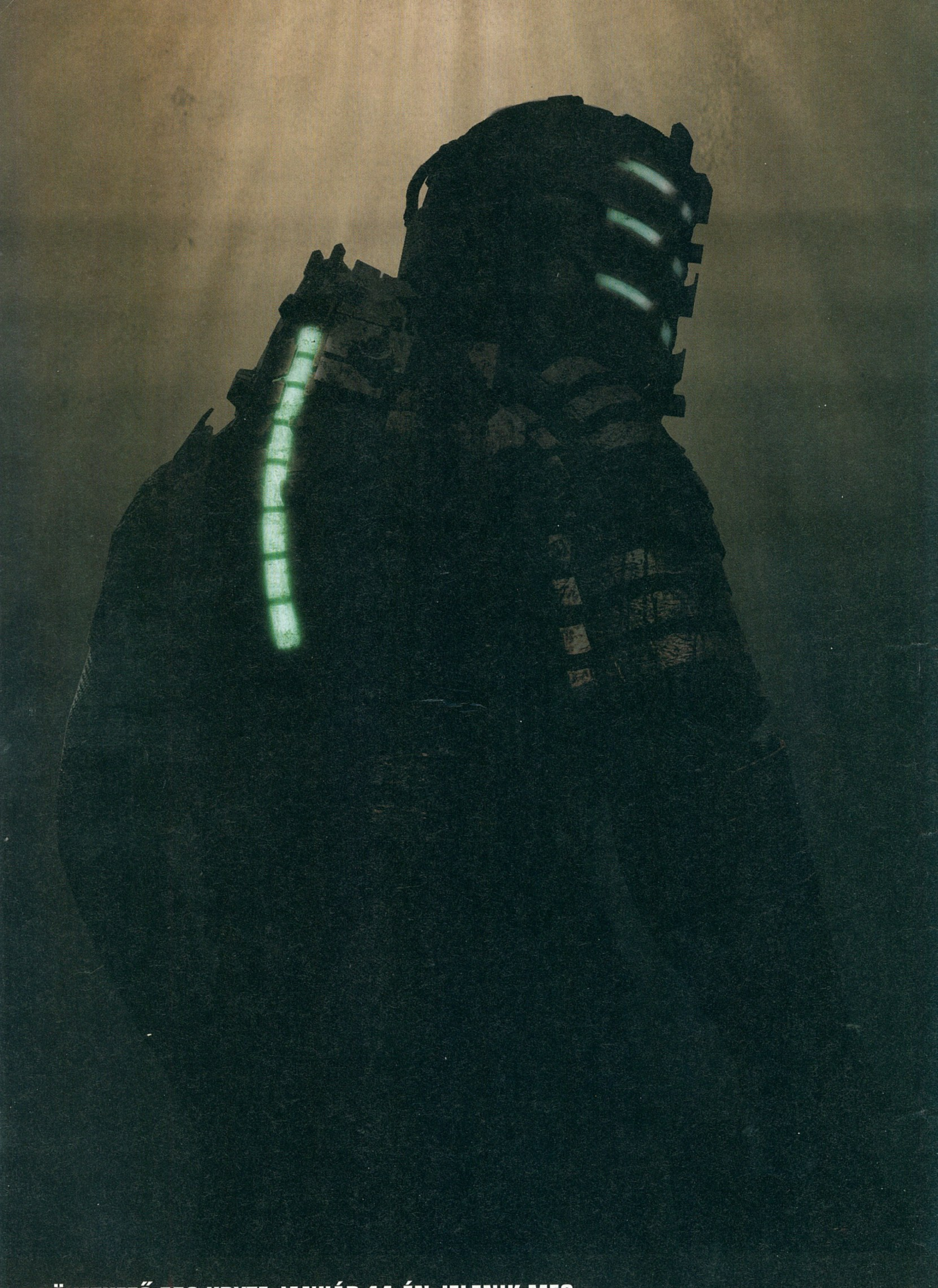
C.O.P. The Recruit

UBISOFT • DS



Már megint nekimentem egy fának, már megint buktam a missziót. Igaz, fogalmam sincs, hogy mit és egyáltalán miért csinálok, mert a C.O.P. nem közli e részleteket. Ha a Raving Rabbids maga volt a megtestesült LSD-álom, akkor a C.O.P. az elvonási tünetek interaktív verziója: összefüggéstelen gondolatok halmaza, bármiféle kohézió nélkül. És ez nagyon nagy kár, a Driver- és GTA-klónként induló próbálkozás tud jó dolgokat – felkínál egy hatalmas, szabadon bejárható várost, ezer missziót, temérdek vezethető járművet, a RE4-hez hasonló lövöldözést, minijátékokat –, de ezt egy értelmetlen történettel, sablonos karakterekkel és bugok tömkelegével kínálja fel. Na meg minden idők egyik legátláthatatlanabb menürendszerével. Bemutató, távirati jelleggel, de van, amiről nem éri meg hosszan értekezni. Vagy akár csak rágondolni. ■

w **3.0**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE JANUÁR 14-ÉN JELENIK MEG.



Sony Ericsson Aino

9990 Ft

MédiaMánia XL díjcsomaggal

Új előfizetéssel, az előfizetésre és a díjcsomagra vállalt 24 hónapos hűségnyilatkozattal. Mobil előleg befizetése szükséges lehet.

Próbáld ki most a PlayNow™ plus szolgáltatást 14 napig díjmentesen

Havi díj: 2400 Ft, a szolgáltatásra vállalt 12 hónapos hűségnyilatkozattal.

A PlayNow™ plus szolgáltatásra vonatkozó akció 2009. november 16-tól visszavonásig, meghatározott típusú készülékekkel és a szoftverfelhasználási feltételek elfogadásával érvényes. A készülékakció 2009. november 16-tól visszavonásig vagy a készlet erejéig érvényes. Az ajánlat igénybevételének további, teljes körű és részletes feltételei a T-Pontokban, partnerüzleteinkben és ügyfélszolgálatunkon érhetők el: 1430, 06-1/265-9210.

T··Mobile